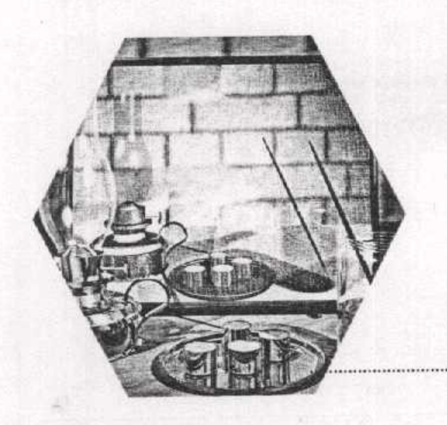
سلسلة الدار المصرية للعلوم



تعلم بنفسك

تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب

باستخدام

Fireworks

مهندسة

شيماء محمد



الكتـــاب : **تعلم بنفسك تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام Fireworks**

اعـــداد : **م. شيماء محمد**

المقـــاس : 21 X 15

الطبعـــة : الأولى

عدد الصفحات : 176

الناشـــر : الدار المصرية للعلوم (نشر – توزيع)

رقم الايـداع : 2007 / 23575

الإخراج الفنى وتصميم الغلاف : جمال خليفة

بطاقة فهرسة

محمد ، شيماء .

تعلم بنفسك تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام **Fireworks**

/ شيماء محمد – القاهرة : الدار المصرية للعلوم ، ٢٠٠٧

ص ؟ سم .– (سلسلة الدار المصرية للعلوم ، تعلم بنفسك)

تدمك ١ ٢١ ٦٢٢٩ ٩٧٧ ٩٧٨

١– الحاسبات الإلكترونية – برامج

٢– Fireworks (برنامج حاسبات)

٠٠١,٦٤٢٥

الدار المصرية للعلوم

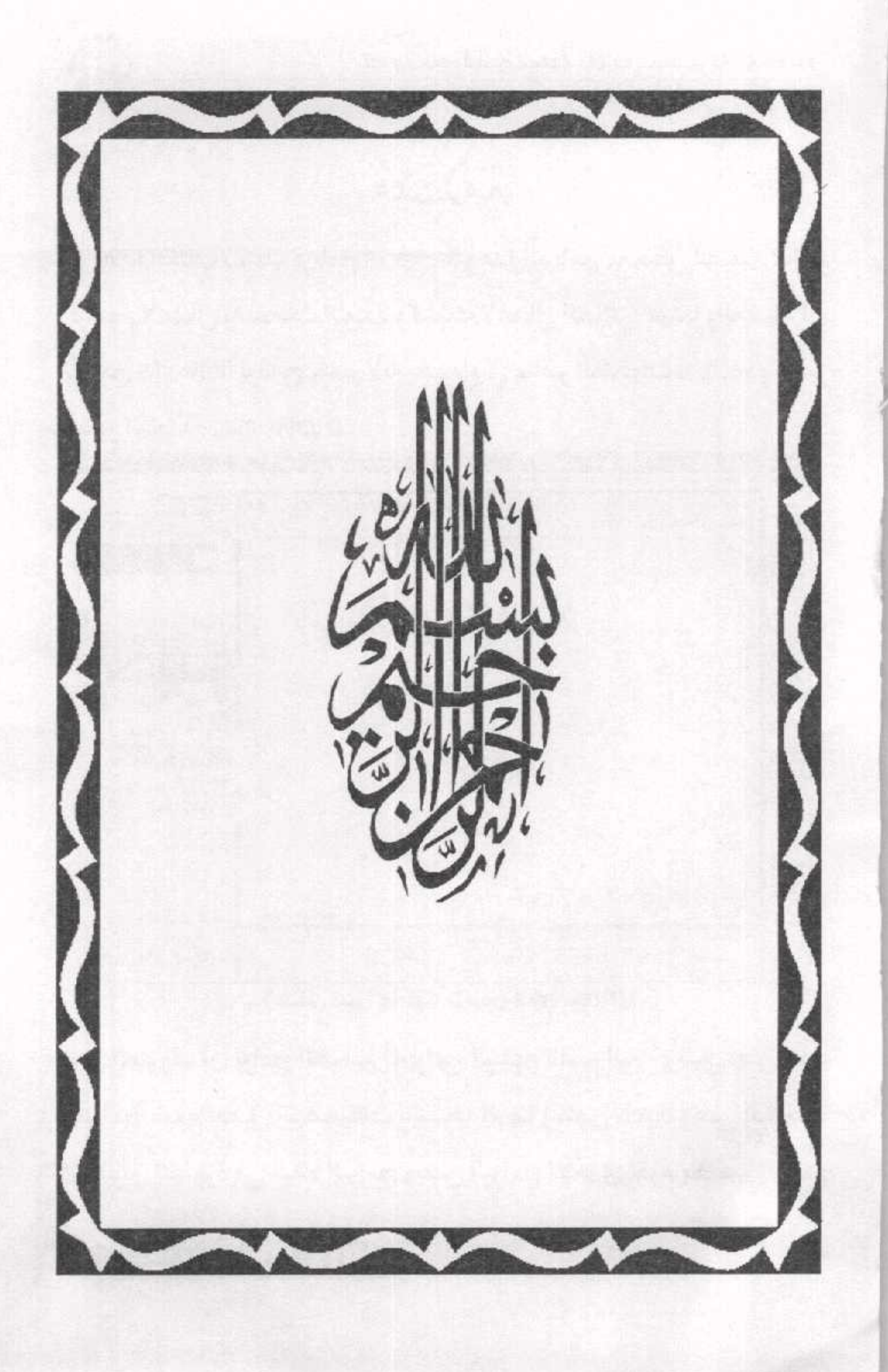
١٣ شـارع اسـماعيـل أبو جبـل

خلف مستشفى الجمهورية – عابدين

☎ ٢٣٩٣٦٤٧٨ – فاكس ٢٣٩٣٦٠٧٩

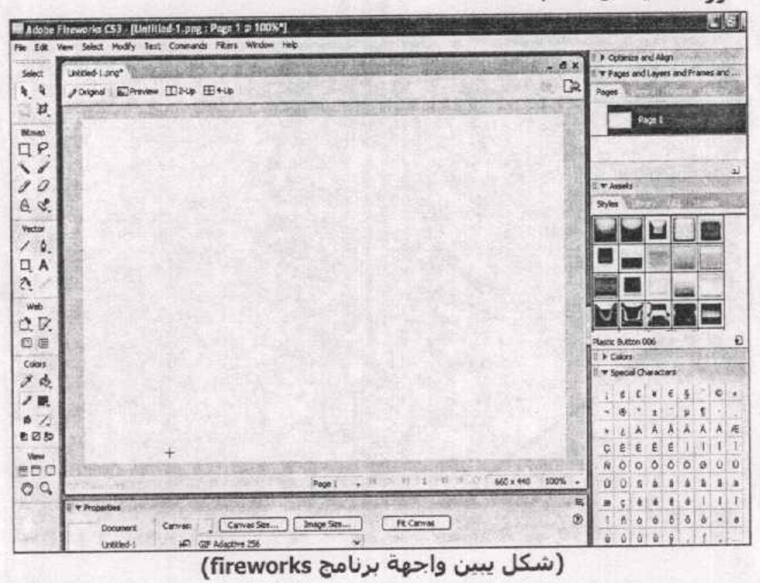
seh_egypt@hotmail.com

seh_egypt2000@yahoo.com


بسم الله الرحمن الرحيم

مُقَدِّمَة

في هذا الكتاب سنتعلم برنامج fireworks وهذا البرنامج مخصص لتصميم عناصر الرسوم لأعمال وصفحات الويب وكذلك لأعمال المالتي ميديا والحقيقة ان برنامج fireworks برنامج متميز لأنه يجمع بين عناصر المتجهات vectors وعناصر الصور النقطية bitmap image .



(شكل يبين واجهة برنامج fireworks)




فمن المعروف أن برامج التصميم أو برامج الرسوم تنقسم إلى جزئيين بعض هذه البرامج يقوم بعمل التصميمات باستخدام ما يسمى pixels وهي الوحدة المكونة للصورة في هذه البرامج وبعض البرامج الأخرى تقوم بتصميم الرسوم



عن طريق استخدام المتجهات او ما يسمى vectorsوبرنامج fireworks يجمع بين استخدامات bitmap واستخدامات vectors .



(شكل يبين الصورة الأصلية)

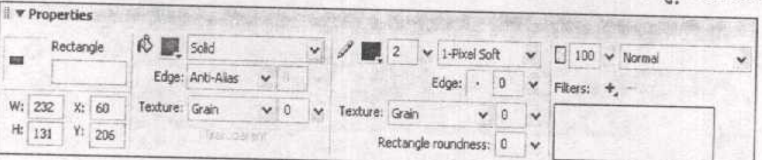


(شكل يبين الصورة بعد عملية التكبير وظهور نقاط الصورة pixels)

لاحظ عند عمل زوومzoom أى تكبير على الصورة كما بالشكل السابق تبدأ جزئيات الصورة او النقاط في الظهور وهذه المستطيلات الصغيرة او المربعات الصغيرة هي مكونات الصورة او وحدة الصورة وتسمى pixels .



بينما لاحظ فى الصورة الأخرى كما بالشكل لا يظهر بها نقاط pixels لأنها عبارة عن عناصر رسوم (خطوط أو منحنيات vectors)..أى أن هذه المناطق عبارة عن حدود تم ملئها بلون معين وعند اختيارأحد العناصر الرسومية تظهر الخصائص المتعلقة به أسفل واجهة البرنامج في الجزء properties بينما العنصر الخاص بالصور وهو عبارة عن bitmap image او صورة وعند اختيارها تظهر الخصائص المتعلقة بها .



(شكل يبين خصائص عناصر المتجهات)

الخصائص المتعلقة بالمتجهات vectors يمكن تعديلها في أي وقت بطريقة سهله .. حيث يمكن تعديل اللون او الشكل او خط stroke او غيرها من الخيارات الأخرى . وأيضا البرنامج يقوم بعمل تعديلات على bitmap أو الصور مثل عمل المؤثرات filters او غيرها من التأثيرات الأخرى.

والحقيقة أن برنامج fireworks قام بعمل جيد بجمعه لعناصر المتجهات وعناصر الصور في برنامج واحد والبرنامج الأن مملوك لشركة أدوبىADOBE بعدما قامت أدوبى بشراء شركة ماكروميديا وكل البرامج الخاصة بها .



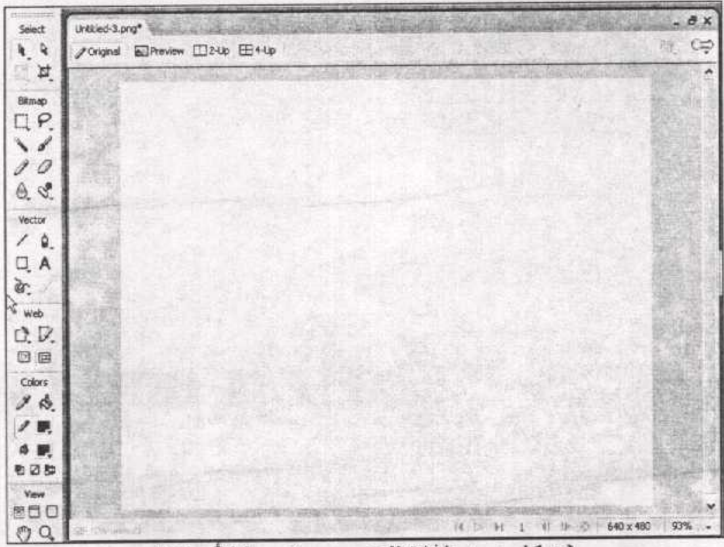
1

واجهة برنامج Fireworks

• تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام •

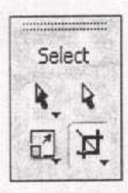
Fireworks

واجهة برنامج fireworks واجهه بسيطة الاستخدام ومرتبة بشكل جيد حيث يوجد في وسط الصورة النافذة document الخاصة بالمستند أو صفحة التصميم ويوجد على يسار نافذة التصميم الأوامر أو tools الرئيسية الموجودة في البرنامج.



(شكل يبين نافذة التصميم وشريط الأدوات)

ويقوم برنامج fireworks بتقسيم هذه الأدوات إلى أدوات الاختيار Selection .

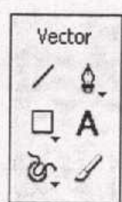




وأدوات للاستخدام مع bitmap أى الصور المكونة من نقاط pixels .



ومجموعة أوامر تستخدم مع عناصر المتجهاتvectors .



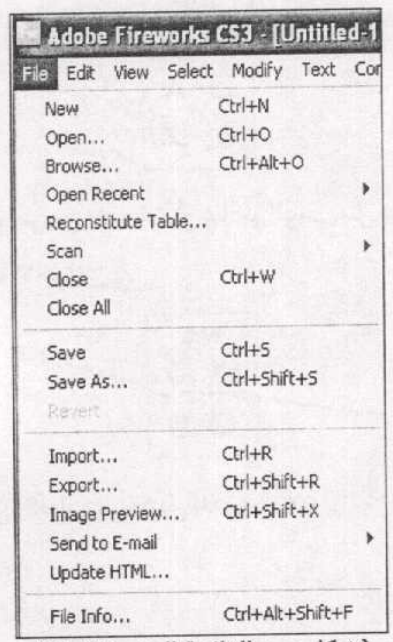
وأيضا مجموعة الأوامر مع صفحات أو عناصر الويب مثل hotspots او slices أو غيرها من الخيارات الأخرى.



ويمكن أيضا تعديل الألوان عن طريق الجزء colors .



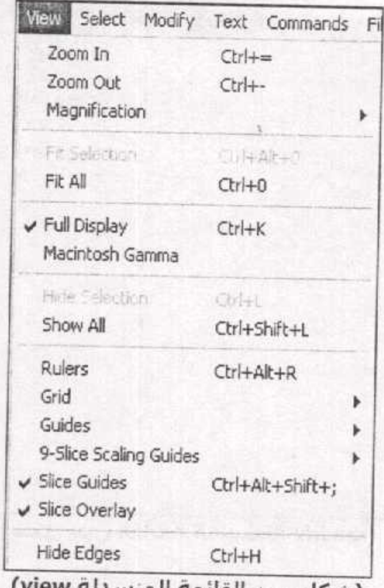
ويوجد ايضا القوائم المنسدلة حيث يمكن عن طريق القائمة المنسدلة file حفظ الملفات او استيراد وتصدير الملفات .. ويمكن عن طريق القائمة المنسدلة edit عمل undo,redo,copy,paste والأوامر المعتادة .



(شكل يبين القائمة المنسدلة file)



بينماالقائمة المنسدلة view يوجد بها اوامر الرؤية والقائمة المنسدلة select يوجد بها أوامر الاختيار..

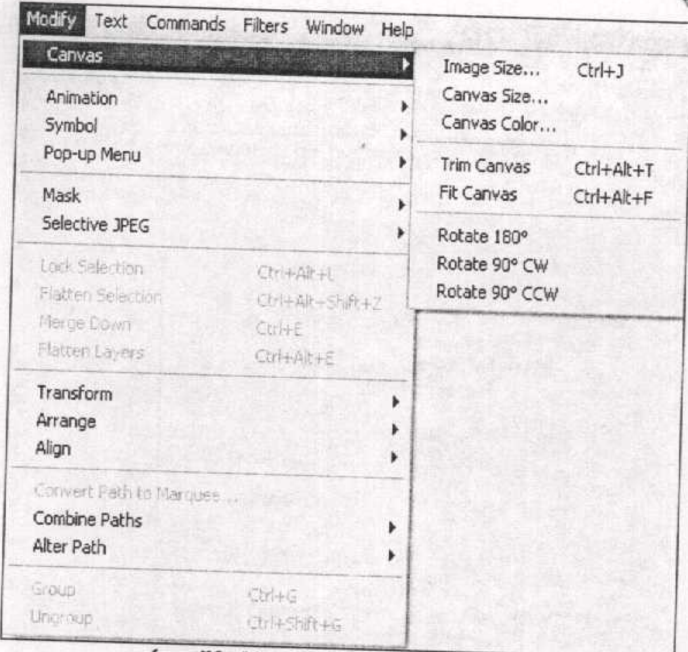


(شكل يبين القائمة المنسدلة view)

وكذلك القائمة modify وهي قائمة أساسية حيث يوجد بها الكثير من أوامر التعديل وخصائص عناصر البرنامج مثلا الجزء canvas يمكن عن طريقة تعديل أبعاد صفحة التصميم .أو عمل دوران لمحتوى صفحة التصميم .

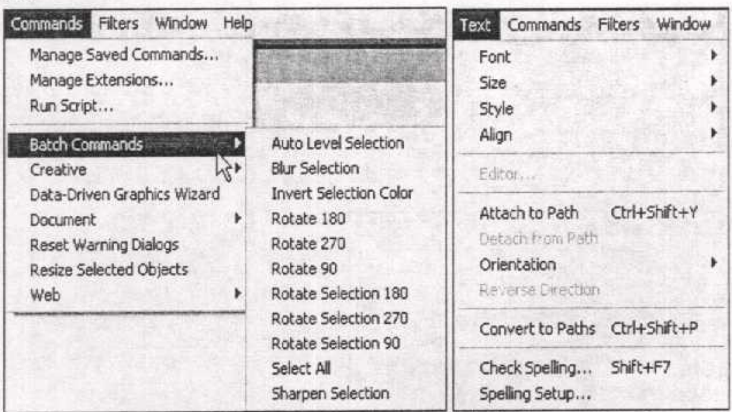
بينما الجزء transform,arrange,align يستخدم لعمل ترتيب arrangeومحاذاة العناصر مع بعضها alignأو عمل الإزاحة والدورانtransform .





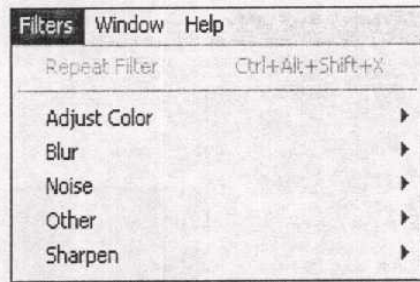
(شكل يبين القائمة المنسدلة modify)

وكذلك القائمة المنسدلة text الموجود بها متغيرات الكتابات ..وهناك ايضا القائمة command بها بعض الأوامر الخاصة بتلقائية التشغيل batch أو تشغيل برامج الscript المعدة بالفعل فى القائمةcommand أو التى سنقوم بعمل تشغيل لها run .



(شكل يبين القائمة المنسدلة text والقائمة commands)

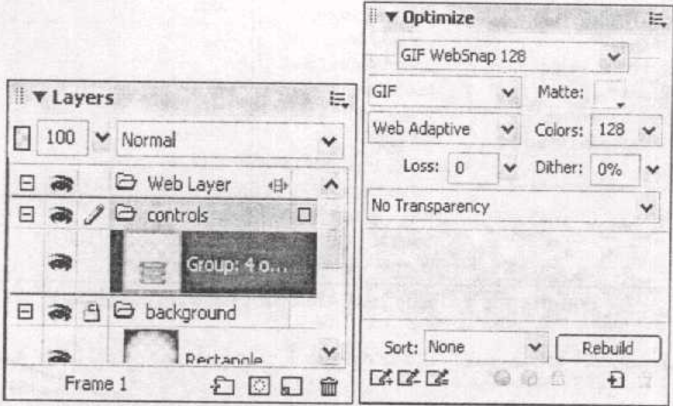
والقائمة filter لعمل مؤثرات على الصور بينما على يمين صفحة التصميم توجد النوافذ او palettesالخاصة بأوامر البرنامج مثلا optimize وهي مخصصة لضغط الصورة وضبطها لتناسب استخدامات صفحة الويب.



(شكل يبين القائمة المنسدلة filters)

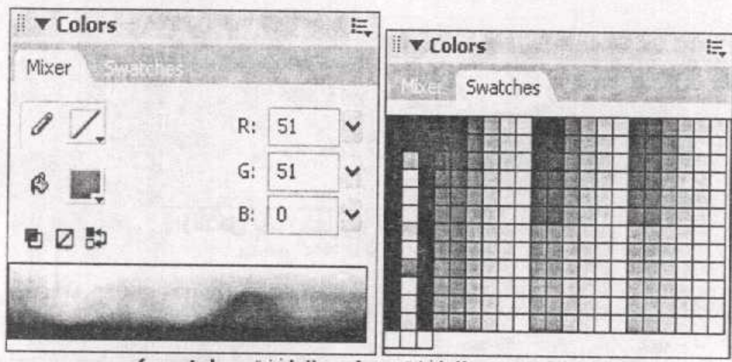
بينما النافذة layers الخاصة بالتعامل مع الطبقات والبرنامج يقوم بتفريد نموذج معاينة ووضع كل عنصر في صورة مستقلة او في جزء مستقل داخل الطبقة

الواحدة .لكنه يقوم بفصلها لعملية التسهيل حيث يمكن غلق أي عنصر في أي لحظة او فتحه مرة ثانية.



(شكل يبين النافذة optimize والنافذة layers)

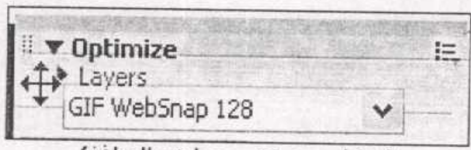
ويـوجد ايـضا الـنوافذ الخاصـة بالألـوان color سـواء mixer اوswatches حـيث يمكن اختيار الألوان أو حفظ ألوان مفضله .



(شكل يوضح النافذة mixer والنافذة swatches)

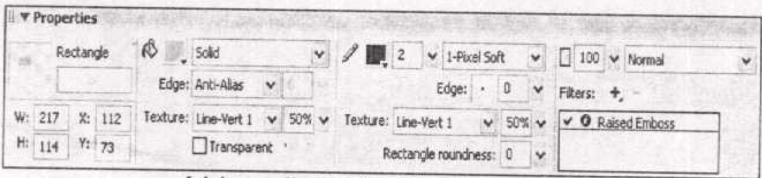


وكذلك النافذة frame الخاصة بالحركة أو النافذة history الخاصة بالتراجع المستمر مثل الموجودة في برنامج أدوبى فوتوشوب ولاحظ أنه يمكنك الوصول إلى مزيد من النوافذ عن طريق القائمة المنسدلة window واختيار أي نافذة أخرى.. ولاحظ أنه يمكن إعادة ترتيب النوافذ مرة أخرى عن طريق اختيار النافذة واختيار الرمز الموجود في أعلى يمين النافذة ووضعها مع إطار أخر.



(شكل يبين تغيير مواضع النوافذ)

بينما الجزء الأسفل وهو الجزء properties وهو الجزء الهام في برنامج fireworks حيث يمكن عن طريقه اختيار أي عنصر ثم إدخال التعديلات اللازمة بطريقة سريعة لهذا العنصر مثلا عند اختيار مستطيل ذو لون معين تظهر الخصائص المتعلقة بهذا المستطيل سواء اللون أو خطوط التحديد.



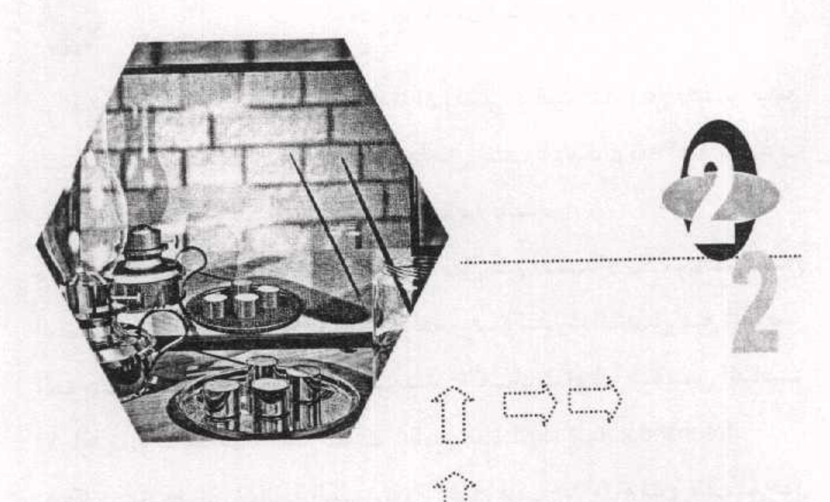
(شكل يبين خصائص الشكل المستطيل)

ويمكن ايضا اختيار هذه الكتابات وعمل التعديلات عليها سواء تعديل نوع الخط المستخدم او الكتابة أو المؤثرات filters أو opacity العتامة أو غيرها من

المتغيرات الأخرى . وسنتحدث عن هذه العناصر بالتفصيل من خلال صفحات الكتاب.



(شكل يبين خصائص الكتابات text)



2

كيفية التعامل مع الملفات داخل

Fireworks

● تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام ●

Fireworks

برنامج Fireworks يستخدم PNG كامتداد رئيسي ويقوم البرنامج بحفظ جميع المتغيرات المتعلقة ببرنامج Fireworks داخل ملف بالامتداد PNG سواء طبقات Layers أو غيرها من المتغيرات الأخرى الخاصة بالعناصر .

ولاحظ أن برنامج Fireworks يمكنه التعامل مع الامتداد PSD ويمكنه فتح الطبقات الخاصة ببرنامج أدوبى فوتوشوب وكذلك التعامل مع العناصر الموجودة في برنامج فوتوشوب مثل الكتابات او غيرها من العناصر الأخرى...وكذلك يمكنه فتح ملفات برنامج freehand,adobe illustrator.

ويمكن عن طريق القائمة المنسدلة File فتح ملف جديد او فتح ملف موجود مسبقاً عن طريق الأمر open او استخدام الأمر open recent لفتح أحد الملفات التى قمت بفتحها أو العمل بها حديثا .

أو عمل إدخال للصور باستخدام الماسح الضوئى Scanner عن طريق الأمر scan ويمكن حفظ الملفات عن طريق الأمر save أو save as ويمكن تصدير واستيراد الملفات من البرامج الأخرى مثل أدوبى فوتوشوب Adobe photoshop أو برنامج Adobe illustrator أو غيرها من الخيارات الأخرى عن طريق الأمر import والأمر Export للتصدير ولاحظ معي أن البرنامج يدعم العديد من الامتدادات .

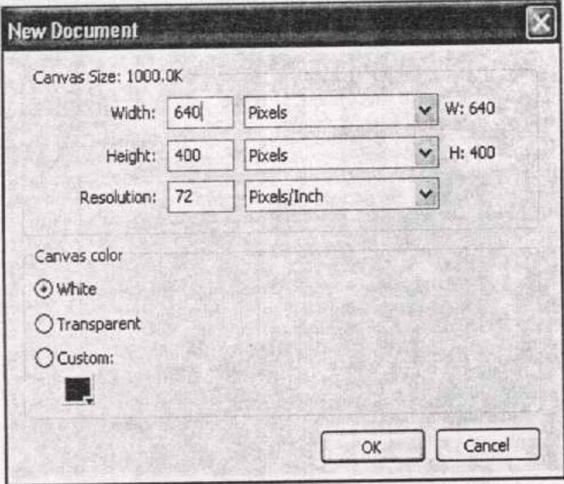


Fireworks (*.png)
FreeHand (*.fh7;*.ft7;*.fh8;*.ft8;*.fh9;*.ft9;*.fh10;*.ft1
GIF (*.gif)
JPEG (*.jpg;*.jpe;*.jpeg)
Photoshop PSD (*.psd)
TIFF (*.tif;*.tiff)
Targa (*.tga)
BMP (*.bmp;*.dib;*.rle)
WBMP (*.wbmp;*.wbm)
Adobe Illustrator (*.ai;*.art)
EPS (*.eps)
RTF Text (*.rtf)
HTML File (*.htm;*.html;*.xhtm;*.xhtml;*.cfm;*.cfml;*.
ASCII Text (*.txt)
QuickTime Image (*.QIF;*.QTI;*.QTIF)
JPEG 2000 (*.JP2;*.JPF;*.JPX)
MacPaint (*.MAC;*.PNTG)
Picture (*.PCT;*.PIC;*.PICT)
FlashPix Image (*.FPX)
SGI (*.SGI)
All readable files
All files (*.*)
Fireworks (*.png)

(شكل يبين الأمتدادات التى يتعامل معها البرنامج)

ولاحظ أن الامتداد الأساسي لبرنامج Fireworks هو PNG .. لاحظ كما بالشكل يوجد العديد من الامتدادات التي يقوم البرنامج بفتحها حيث أن البرنامج يقوم بفتح الامتدادات الخاصة بالمتجهاتVectors مثل Freehand او Coreldraw أو Adobe Illustrator وأيضا يقوم بفتح الامتدادات لخاصة بالصورة مثل الامتداد PSD أو Bmp أو غيرها من الامتدادات الأخرى. والحقيقة هي ميزة رائعة في البرنامج أنه يستطيع التعامل مع كل هذه الامتدادات للصور وعند فتح ملف جديد يمكن اختيار أبعاد الملف عن طريق الخيارات التي تظهر عند استخدام الأمر New .

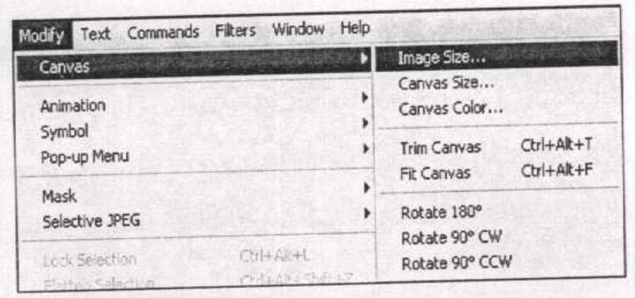


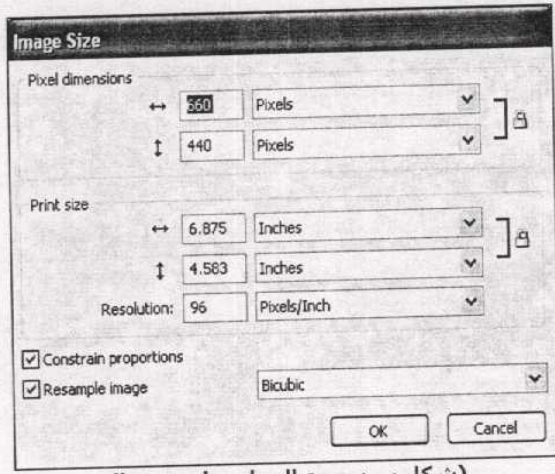


(شكل يبين مربع الحوار new document)

حيث يمكن تحديد عرض الملف عن طريق الخيار Width وارتفاع صفحة التصميم عن طريق الخيار Hieght وذلك بالوحدات pixel او الوحدات الأخرى الموجودة ويمن أيضا تحديد Resolution أو درجة الدقة المطلوبة عن طريق هذا المقدار ويمكن اختيار لون لخلفية صفحة التصميم عن طريق الخيار Canvas color سواء white او Transparent أو أي لون آخر عن طريق الخيار Custom ولاحظ أن المقدار resolution تحدد درجة الدقة بالنسبة للصورة ولاحظ أن أقصى درجة للدقة ممكن أن تظهر للعرض على شاشة كمبيوتر وليس للطباعة هي ٧٢ dpi أو pixel /inch .





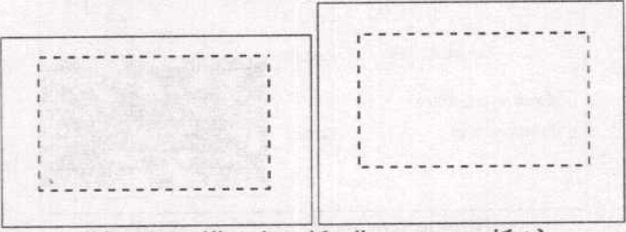


(شكل يبين مربع الحوار image size)

ويمكن تعديل الصورة أو حجم المستند بعد إنشاؤه عن طريق استخدام الأمر Modify ثم Canvas ثم Image size حيث يمكن تعديل حجم الصورة بعد ذلك .
ويمكن التعديل العرض والارتفاع معاً عن طريق تشغيل الخيار constrain proportions أو إغلاق هذا الخيار لإمكانية تعديل كل بعد على حده مع عدم المحافظة على نسبة الطول والعرض .

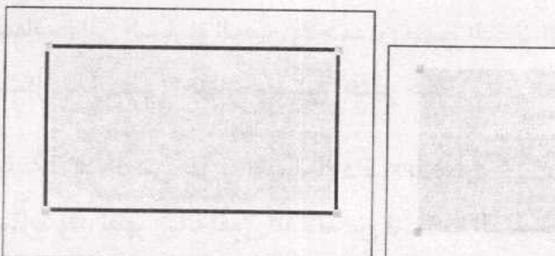
الاختيار Selections:

كما ذكرنا فإن برنامج Fireworks يستطيع التعامل مع عناصر المتجهاتvectors وكذلك يستطيع التعامل مع عناصر Raster او Bitmap وللذلك فإن هناك أدوات لاختيار عناصر Bitmap وهناك ادوات لاختيار عناصر vectors ولبيان الفرق بين الاثنين بطريقة سهلة وسريعة سأقوم باختيار الأداة Marquee بالأوامر الخاصة Bitmap وفتح نافذة إختيار او مستطيل إختيار عن طريق الضغط وإستمرار الضغط على مفتاح المؤشر الأيسر لتحديد حجم نافذة الاختيار ثم سأقوم باختيار الأمر Paint Bucket واختيار لون من الرمز الخاص بلون الملء ثم ملء جزء الاختيار فيقوم البرنامج بملء هذا الجزء باللون .



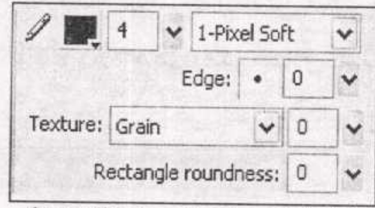
(شكل يبين تحديد الشكل وملئه باللون bitmap)

بينما عندما عمل ذلك في رسوم المتجهات Vectors سأقوم بأختياراحد الأشكال سابقة الإعداد وهو الأمر Rectangle tool ثم رسم مستطيل أيضاً في الجزء السفلي فيقوم البرنامج برسم المستطيل مشابه للمستطيل السابق ولكن هذا المستطيل عبارة عن عناصر رسوم متجهة .



(شكل يبين أحد عناصر رسوم المتجهات بدون خط تحديد ومع وجود خط تحديد)

والعنصر الرسومى للمتجهات يتكون من لون ملء ولون خط حدود أو تحديد يسمي stroke وفي الوضع الافتراضي سمك هذا الخط يساوي صفر ويمكن جعله اي لون أخر غير الافتراضى واعطاؤه قيمة للسمك فيظهر خط التحديد او خط الحدود لهذا العنصر .



(شكل يبين خصائص خط التحديد)

على عكس عناصر Bitmap لا يمكن تعديل خصائصها مثل عناصر المتجهات فعناصر Bitmap عند إختيارها لا تظهر لها خصائص سواء الطول والعرض .

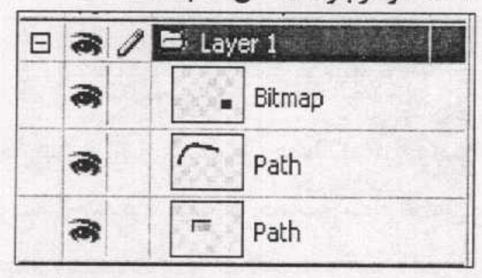
بينما عناصر رسوم المتجهات تظهر لها الخصائص سواء لون او سمك stroke أو لون fill او مجموعة الخصائص الأخرى الموجودة.

وعندما تريد إزاحته قم باختياره والضغط على مفتاح المؤشر الأيسر واستمرار الضغط وتحريكه من موضع إلى آخر أو يمكن الضغط على الأسهم من لوحة

المفاتيح إلى اليسار او اليمين ولاحظ أن ظهور النقاط الموجودة في حدود الشكل تدل على اختياره ويمكن اختيار هذه النقاط الموجودة في الأشكال سابقة الإعداد عن طريق اختيار الأداة subselection ثم محاولة اختيار النقاط وقد تظهر رساله تقول أنه لابد من فك هذا المستطيل أي عمل ungroup حيث يمكنني بعد ذلك اختيار أي نقطة وتعديل موضعها حسب الحاجة .

أو يمكن إنشاء عناصر أخرى أي عناصر vector عن طريق اختيار أدوات الموجودة سواء pen tool او vector path tool او غيرها من الأدوات الأخرى مثلا عند اختيار pen toolيمكن رسم المسار او الشكل vector المطلوب .

لاحظ أن البرنامج يقوم بفصل عناصر Bitmap عن عناصر Vectors كل في نافذة معاينة مختلفة في النافذة layerحيث يمكن إغلاق نافذة المعاينة الخاصة به ولكن جميع هذه العناصر موجودة داخل الطبقة الحالية .

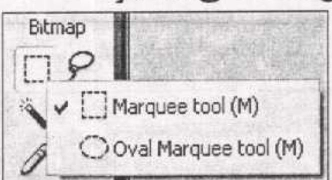


مثلا عند حذف الجزء الخاص bitmap او إغلاقه على الأقل ثم اختيار الخط vector او المسار فتظهر الخاصئص المتعلقة به سواء السمك أو غيرها .



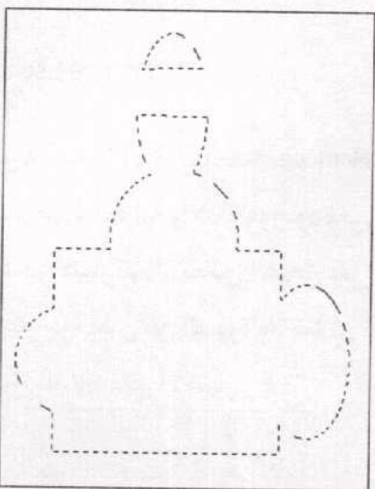
الأداة Marquee selection

حيث يمكن عن طريق هذه الأداة Marquee selection عمل اختيار لمجموعة من pixels للصورة الحالية والأداة موجودة في شريط رموز tool bar في الجزء bitmap وعند اختيار الأداة يمكن الضغط على مفتاح المؤشر الأيسر واستمرار الضغط لاختيار جزء معين من الصورة ولاحظ أن البرنامج يقوم بإحاطة الجزء المختار بمستطيل للدلاله على الاختيار .



ولاحظ أن جميع الأوامر تصبح فعاله للجزء المختار فقط سواء تغيير اللون أو تأثير وحذف أو غيرها من المؤثرات الأخرى مثلا عندما أقوم بالضغط على مفتاح delete يقوم البرنامج بحذف الجزء المختار نفسه .

وعند عمل اختيار جديد يقوم البرنامج بإزالة الاختيار السابق .. واذا اردت الاحتفاظ بالاختيار السابق وإضافة اختيار آخر إليه فقم بالضغط على مفتاح shift .. تلاحظ ظهور علامة بلاس أو علامة زائد بجوار المؤشر .. ويمكن أن تكون هذه الأختيارات الأضافية متقاطعة مع بعضها البعض او بعيده عن بعضها كما بالشكل.



(شكل يبين إستخدام الطرح والإضافة من الإختيار)

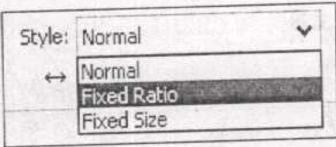
ولاحظ أنه يمكنك تشكيل أشكال أو رسومات عن طريق الاختيار ثم بعد ذلك يمكن ملء هذا الشكل بلون معين عن طريق الأداة paint bucket او عن طريق تدريجات الألوان أو غيرها من الخيارات الأخرى ويمكن اختيار نموذج معين style أو تأثير معين لهذا الشكل ..

وكذلك فإنه يمكن الطرح من الاختيار االحالي عن طريق الضغط على مفتاح Alt فتظهر علامة (-)minus بجوار المؤشر .. ولاحظ أن البرنامج سيقوم بالطرح من الاختيار الحالي ..

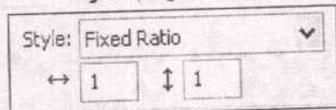
وعند الضغط على shift كما ذكرنا فيقوم البرنامج بالإضافة إلى الاختيار الحالي ويمكن ايضا رسم شكل oval marquee .. عن طريق هذا الرمز حيث يمكن رسم دائرة أو شكل بيضاوي بدلا من الأشكال المستطيلة .. ويمكن رسم



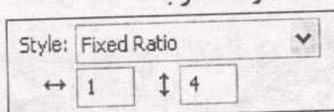
دائرة من الشكل oval عن طريق خيارات style ..



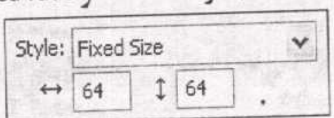
واختيار fixed ratio وجعل النسبة ١ إلى ١ فيقوم البرنامج دائماً بتوقيع دائرة منتظمة وكذلك الحال بالنسبة للمستطيل Marquee عند اختيار Fixed ratio وجعلها مثلا ١ : ١ فيقوم البرنامج دائما برسم دائرة .



وكذلك الحال بالنسبة للأمر marquee selection ويمكن التحكم في هذه النسبة حسب الحاجة بجعلها مثلا ٤ إلى ١ يكون الارتفاع دائما ٤ أضعاف العرض او العكس .. وذلك حسب الاختيار المطلوب ..

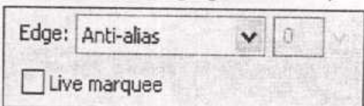


ويمكن ايضا استخدام الخيار fixed size لعمل الاختيار والمقصود به هو مقدار معين لمساحة مستطيل او مربع الخيار .. مثلا الوضع الحالي ٦٤ × ٦٤ بهذا الحجم ولاحظ أن جميع الخيارات سواء Marquee او Oval تتأثر بالخيارات الموجودة في الجزء properties سواء normal او fixed ratio او fixed size .

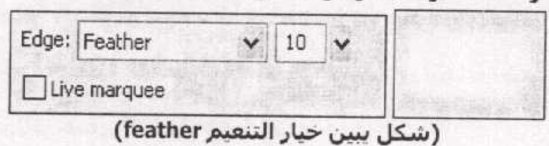




ويمكن ايضا التحكم في حدود الاختيار بجعلها hard او Anti-alias او feather أي ناعمة ويمكن تحديد درجة النعومة المطلوبة .. ويمكن إختيار Deselect من القائمة المنسدلة Selectلإلغاء الاختيار من الصورة .



ولاحظ أن المقدارfeather يقوم بجعل الأركان مستديرة Rounded وعند الضغط على مفتاح delete لحذف الجزء المختار يقوم البرنامج بعمل featherللجزء المحذوف وكذلك الحال عند استخدام أوامر fill أي ان الخيار featherيقوم بعمل تنعيم أو fade للألوان الموجودة على حدود الشكل المختار ..



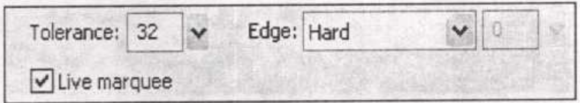
(شكل يبين خيار التنعيم feather)

ولاحظ أنه يمكن الجمع بين استخدام الأداة Oval والأداة Marquee في نفس الوقت عن طريق الضغط على مفتاح Shift كما ذكرنا لاختيار الأداة .. وعمل الاختيار سواء كان هذا الاختيار fixedأو normal او بنسبة معينة ..

الأداة Magic wand **والأداة** lasso :

والأداة Magic wand موجودة على يسار البرنامج وعند اختياره تظهر الخيارات او الخصاص المتعلقة بهذا الأمر أسفل واجهة البرنامج في الجزء properties .

والمقدار tolerance هو مدى الألوان المسموح بها داخل حدود الإختيار وزيادة المقدار tolerance يتيح مدى أكبر للألوان .



(شكل يبين خيارات magic wand)

بينما خيارات edge مثل السابقة لعمل حدود ناعمةfeather أو حدود hard .. لاحظ أنه فى كثير من الأحيان عند إستخدام هذه الأداة magic wand يكون الأسهل إختيار المنطقة المحيطة بالعنصر الرسومى فى حالة كونها لون واحد أو مجموعة ألوان متقاربة ثم عكس الإختيار من القائمة المنسدلة select وإختيار select inverse..

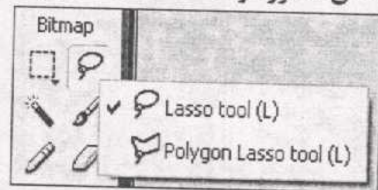


(إختيار الألوان المحيطة بالعنصر الرسومى ثم إختيار select inverse)



(النتيجة بعد عكس الإختيار)

ويمكن إزالة الاختيار عن بعض المناطق المختارة عن طريق الخطأ عن طريق اختيار marquee selection والضغط على مفتاح alt من لوحة المفاتيح keyboardللطرح من الاختيار الحالي وهكذا يمكن استخدام أكثر من أداة اختيار مع بعضهم في نفس الصورة وذلك لتكملة الاختيار المطلوب ..



ويمكن ايضا استخدام الأداة lasso tool لعمل الاختيار مثلا سأقوم بعمل إختيار لبعض العناصر الموجودة فى الشكل التالى... بإستخدام الأداة lasso tool أو اختيار الأداة polygon lasso tool .

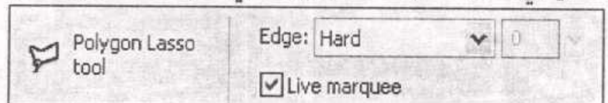
مثلا عند إختيار lasso tool واستخدام هذه الأداة قم بالضغط على مفتاح



المؤشر واستمرار الضغط والحقيقة ان استخدام هذه الأداة يتطلب دقة عالية وتركيز من المستخدم .. وبعد الوصول الى نقطة البداية مرة أخرى يقوم البرنامج باختيار الشكل المطلوب ..

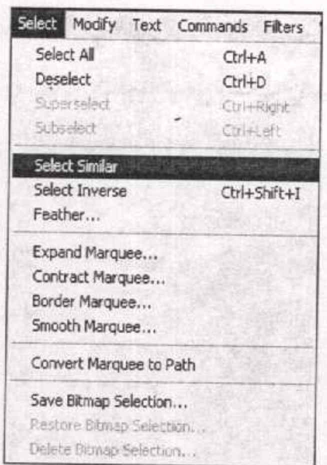
ويمكن إزالة الاختيار عن طريق الأمر deselect من القائمة المنسدلة select ... بينما الأداة polygon lasso تستخدم عن طريق رسم خطوط صغيرة أو كبيرة لتحديد الشكل المطلوب إختياره.

أي ان الأداة lasso tool والأداة polygon lasso tool يمكن عن طريقها اختيار حدود الشكل سواء عن طريق الضغط المستمر او عن طريق عمل خطوط صغيرة و خصائص وخيارات هذه الأداة هي الخيار edge حيث يمكن عن طريقه تحديد حدود شكل الاختيار هل يكون feather ذو حدود ناعمة او hard أو Anti-alias .. وهي نفس الخيارات الموجودة في أدوات الاختيار الأخرى .



وهناك بعض أدوات إختيار موجودة فى القائمة المنسدلة select ... مثلاً عند إختيار الأداة Magic wand لاختيار احد الألوان الموجودة في الصورة مع قيمة tolerance افتراضية تساوي ٣٢ .بعد ذلك سأقوم باختيار الأمر select similar لاختيار جميع المناطق التي تحتوي على نفس الألوان المختارة فيقوم البرنامج باختيار جميع المناطق فى صفحة التصميم التي تحتوي على قيم الألوان المختارة .





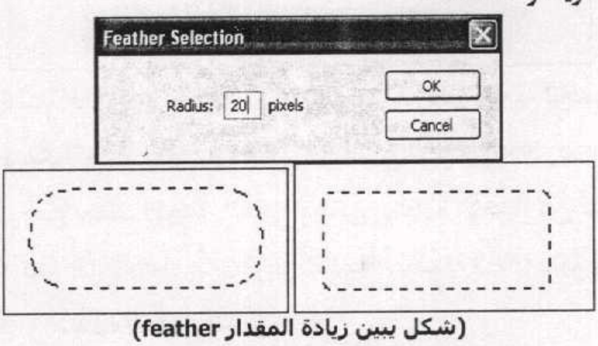
(شكل يبين القائمة المنسدلة select)




(شكل يبين الإختيار الأصلى والإختيار بعد عمل select similar)

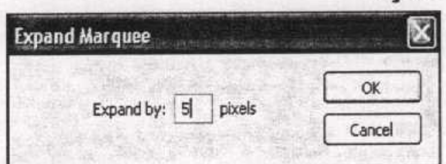
بينما الأمرdeselect يمكن عن طريقة إزالة الاختيار فيقوم البرنامج بإزالة الاختيار عن الصورة بالكامل ,ويمكن اختيار الصورة بالكامل عن طريق اختيار الأمر . select all

وعند اختيار جزء معين من الصورة يمكن عن طريق القائمة المنسدلةselect واختيار select inverse عكس الاختيار الموجود.. ويمكن جعل الحدود او شكل الاختيار ذو حدود ناعمة عن طريق اختيار القيمة feather عن طريق القائمة المنسدلة select .. ولاحظ أن تأثير القيمة feather في هذه الحالة تكون بعد عمل الاختيار فعند زيادة القيمة يقوم البرنامج بجعل حواف مستطيلة للاختيار ذو حواف دائرية أو rounded ..

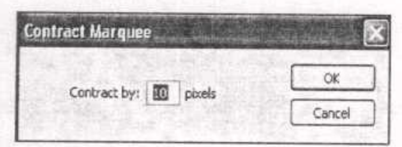


(شكل يبين زيادة المقدار feather)

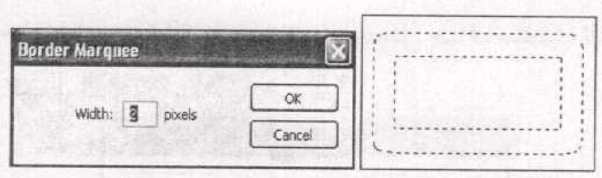
والأمرExpand marquee يقوم بزيادة المساحة المختارة فيقوم البرنامج بوضع مساحة إضافية للأختيار .



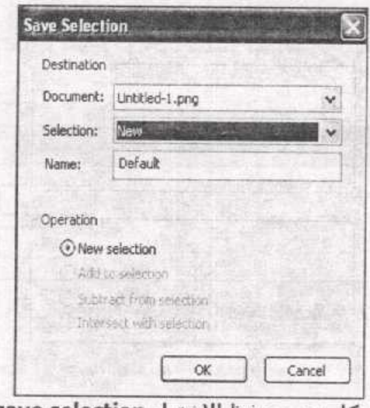
ويمكن عن طريق الأمر contract marquee تخفيض مساحة الاختيار فيقوم البرنامج بتقليل مساحة الأختيار بالقيمة المعطاه ..



بينما الأمر border marquee يمكن عن طريقه عمل حدود أو إطار للاختيار الحالي .



بينما الاختيار smooth marquee يمكن عن طريقه عمل تنعيم للحدود حسب الاختيار ويمكن حفظ الاختيار الحالي عن طريق الأمر save bitmap selection فيقوم البرنامج بحفظ الاختيار الحالي ويمكن إستعادة الاختيار عن طريق الأمر restore bitmap selection عن طريق القائمة المنسدلة select فيقوم البرنامج باسترجاع او استعادة الاختيار السابق .



(شكل يبين حفظ الإختيار save selection)

Save Bitmap Selection...
Restore Bitmap Selection...
Delete Bitmap Selection...

استخدام أدوات الرؤيا الأداة Zoom والأداة Pan :

تستخدم الأداة زووم zoom لعمل تكبير او تصغير لجزء معين من الصورة والرمز الخاص بالأداة زووم موجودبالجزء view أسفل الشريط tools الموجود على يسار واجهة البرنامج.. ولإستدعاء الأداة قم بالضغط على مفتاح Z من لوحة المفاتيح فنحصل على الأداة زووم حيث يمكن عمل تكبير عن طريق الضغط على المفتاح الأيسر للمؤشر لعمل تكبير للصورة .. ويمكن عمل تصغير عن طريق الضغط على مفتاح Alt والضغط على مفتاح المؤشر الأيسر .. ويمكن ايضا فتح نافذة اختيار لتكبير جزء معين فقط من الصورة عن طريق الضغط واستمرار الضغط ..

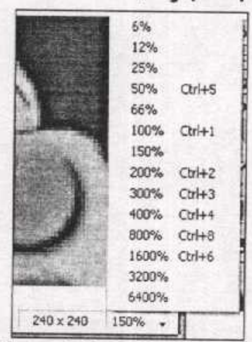


(شكل يبين فتح نافذة للتكبيرzoom)

ويمكن المحافظة على نسبة التكبير المختارة واستعراض باقي محتويات الصورة عن طريق المؤشرات الأفقية أسفل صفحة التصميم..

أو يمكن عمل استعراض للصورة عن طريق استخدام الأداة pan او رمز اليد ويمكن استدعاءها عن طريق الضغط على مفتاح H من لوحة المفاتيح حيث يمكن عمل إزاحة في مجال الرؤيا الحالي ولاحظ أنه يمكن استدعاء الأداة pan عند استخدام أي أمر عن طريق الضغط على مفتاح space bar من لوحة المفاتيح .. مثلا عند اختياراداة الإختيار Marquee selection والضغط على space bar يتحول الأمر إلى الرمز الى الأمر الخاص بإزاحة مجال الرؤية pan ..

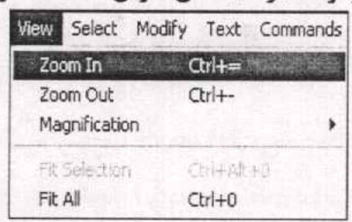
ثم يعود البرنامج إلى الأمر الأصلى مرة ثانية عند رفع اليد عن مفتاح space bar .. ويمكن أيضا تغيير نسبة التكبير والتصغير عن طريق الجزء الموجود أسفل المستند عن طريق اختيار نسبة تكبير معينة ..

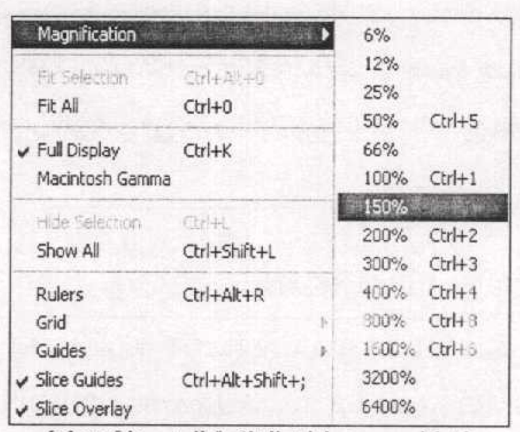


(شكل يبين تغيير نسب التكبير والتصغير)



بعد ذلك سنتابع الحديث عن أدوات الرؤيا الموجودة في القائمة المنسدلة view حيث يمكن عن طريق الأمر zoom in عمل تكبير للصورة الحالية .. ويمكن عن طريق zoom out عمل تصغير للصورة الموجودة في المستند الحالي ويمكن ايضا اختيار نسبة تكبير او تصغير معينة عن طريق القائمة الفرعية magnification..





(شكل يبين خيارات القائمة المنسدلة view)

ويمكن عمل fit للصورة في حجم المستند عن طريق استخدام الأمر fit all فيقوم البرنامج بتكبير او تصغير الصورة لتظهر في كامل المساحة المتاحة ويمكن عمل ذلك بالنسبة للعنصر المختار عن طريق إختيار العنصر أو المساحة ثم fit

selection فيقوم البرنامج بعمل fit لهذا المستطيل في الجزء المتاح من صفحة التصميم .

ويمكن أيضا اظهار جميع العناصر الموجودة في صفحة التصميم عن طريق الأمر show all او اخفاء عنصر مختار عن طريق hide selection ..

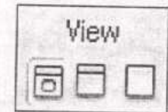
أنظمة العرض الموجودة في برنامج fireworks :

احيانا مع زيادة العناصر الرسومية الموجودة في صفحة التصميم يصعب على كارت الشاشة عمل refresh بطريقة سريعة مع وجود عناصر ذات تظليل shaded و textures كثيرة وفي هذه الحالة يمكن استخدام الأمر full display وإغلاقه وهو موجود في القائمة المنسدلة view لإظهار العناصر في صورة خفيفة على كارت العرض ولاحظ أن البرنامج فى هذه الحالة يقوم بإظهار الحدود الخاصة بالعناصر فقط .



وعند تشغيل الخيار full display مرة ثانية يقوم البرنامج بعرض العناصر في الصورة كاملة بينما الأمر macintosh gamma عند اختياره يقوم البرنامج بعمل معاينة للصورة كأنك تقوم بعرضها على شاشات ماكنتوش ولاحظ أن برنامج fireworks مصمم فى المقام الأول لتصميم الصور لصفحات الويب ولذلك برنامج fireworks يحرص على عمل معاينة للصورة على الأنظمة أو شاشات الأنظمة الأخرى .

ويمكن الحصول على أنظمة عرض مختلفة داخل برنامج fireworks عن طريق الضغط التبادلي على مفتاح f أو عمل ذلك عن طريق الرموز الموجودة في الجزءview في شريط الأدوات toolbar .



(خيارات العرض في الجزء view)

لاحظ يقوم البرنامج بدمج صفحة التصميم مع القوائم المنسدلة الموجودة أعلى واجهة التصميم وعند الضغط مرة ثانية على مفتاح f يقوم البرنامج بعمل full screen للصورة وإزالة رؤس القوائم المنسدلة وعند الضغط على f مرة ثالثة يقوم البرنامج باستعادة الوضع الأصلي ..



(واجهة البرنامج في النظام full screen)

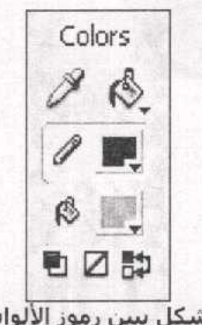
ويمكن أيضا إغلاق نوافذ وخيارات tools, palette عن طريق الضغط على مفتاح tab من لوحة المفتاح .. فيقوم البرنامج بإبقاء صفحة التصميم فقط حيث يمكن عمل full screen وتكبير لاستغلال المساحة كلها في الرؤيا ويمكن استعادة الأدوات مرة ثانية عن طريق الضغط على مفتاح tab .. وهكذا يمكنك استغلال مساحة الشاشة في أكبر حجم ممكن .



التعامل مع الألوان داخل Fireworks

كيفية اختيار الألوان :

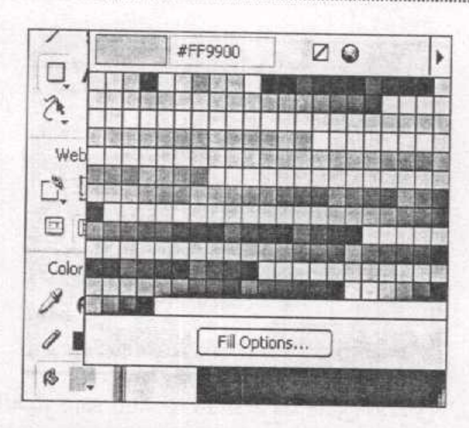
الرموز الخاصة بالألوان الأساسية موجودة أسفل الشريط tools في الجزء colors ويمكن اختيار لون آخر للملء fill بدلا من اللون الافتراضي واختيار لون لخط التحديد stroke والمقصود بخط التحديد هو خط الحدود الذي يحيط العناصر المتجهه.

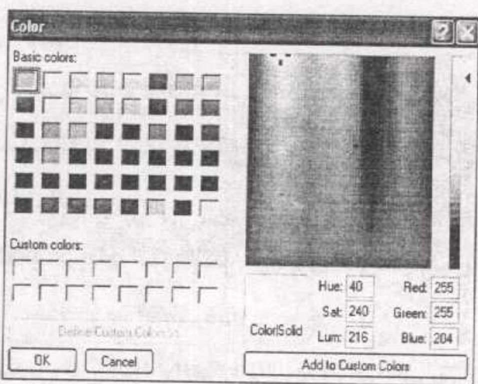


(شكل يبين رموز الألوان)

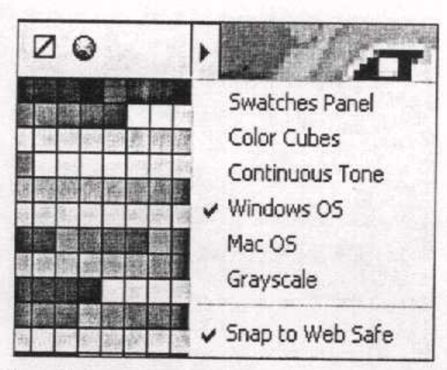
وعند اختيار احد الرموز أو الأوامر الخاصة برسم الأشكال المتجهة rectangle ثم رسم العنصر الرسومي فيقوم البرنامج بملء العنصر الرسومي باللون المختار وعمل حدود أو خط تحديد باللون المختار من الرمز  stroke color ويمكن اختيار الرمز الخاص بلون الملء فتظهر النافذة الخاصة للألوان ولاحظ أنه عند اختيار أي لون آخر مادام العنصرالرسومى vectorمختار يقوم البرنامج بتغيير لون العنصر إلى اللون الجديد .







ويمكن أيضا الدخول إلى النافذة الخاصة بالألوان وإختيار هذا الرمز لاختيار اللون بطريقة أخرى عن طريق خيارات hue,sat,lum او عن طريق خيارات red,green,blue .. ويمكن أيضا استعراض الألوان بشكل آخر في هذه النافذة عن طريق الخيارات الموجودة كما بالشكل التالى سواء color cubes او continuous tone أو windos os .. أو mac os او غيرها من الخيارات الأخرى .



ويمكن تشغيل الخيار snap to web safe لرؤية مدى الألوان المسموحة للعرض على الويب من الوان هذا النموذج .

وكذلك الحال بالنسبة لخط stroke حيث يمكن تغيير لونه إلى أي لون أخر ولاحظ كيف يمكن تغيير اللون والألوان الجديدة المختارة تنعكس بصورة تلقائية على خيارات العنصر .

وفي الجزء properties يظهر لون الملء باللون المختار ولون خط التحديد باللون الحالي .

ويمكن عمل تبديل بين ألوان الملء والتحديد عن طريق الرمز swap stroke/fill colors .

ويمكن استعادة الألوان الأصلية الأسود والأبيض عن طريق اختيار set default stroke/fill colors فيقوم البرنامج باستعادة الألوان الأصلية اللون الأسود لخط التحديد واللون الأبيض للون الملء .

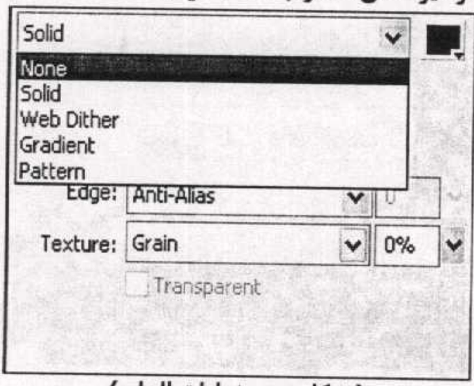
وعند اختيار no fill/no stroke فيقوم البرنامج بإزالة اللون حسب الرمز المختار وجعله بلا لون سواء stroke أو fill .



مثلا عند اختيار خط التحديد stroke واختيار no stroke فيقوم البرنامج بإزالة خط التحديد ويمكن عمل نفس التأثير بالنسبة للون الملء ويمكن أيضا عند اختيار رمز اللون وإظهار نافذة الألوان والضغط على مفتاح fill options للدخول إلى الخيارات الأخرى لاختيار اللون بدلا من إختيار لون واحد ..

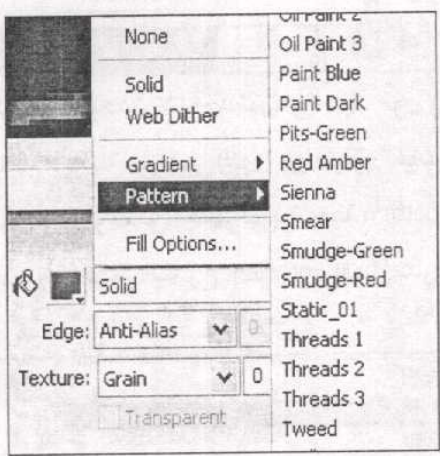


حيث يمكن اختيار none بحيث لا يوجد لون او اختيار لون واحد solid color ويمكن إختيار textute معينة مع هذا اللون عن طريق المؤشر texture وإختيار أحد الأشكال الموجودة أو يمكن إختيار توزيعة معينة pattern توزيعة لون معينة أو خيارات للويب .. أو اختيار التدرج gradient لعمل تدريجه ألوان سواء linear أو radial او غيرها من التدريجات الأخرى .




(شكل يبين خيارات الملء)

وكذلك يمكن تغيير الألوان من الجزء properties حيث يوفر الجزء properties طريقة سهلة وسريعة لتغيير ألوان الملء وكذلك ألوان التحديد مع توفير المزيد من الخيارات لتغيير اللون مثلا عند الضغط على القائمة fill category يقوم البرنامج باستعراض الخيارات الموجودة لعمل الملء مثلا عند اختيار pattern وإختيار أحد التوزيعات اللونية المعدة فيقوم البرنامج بالتحول إلى pattern بدلا من لون solid.

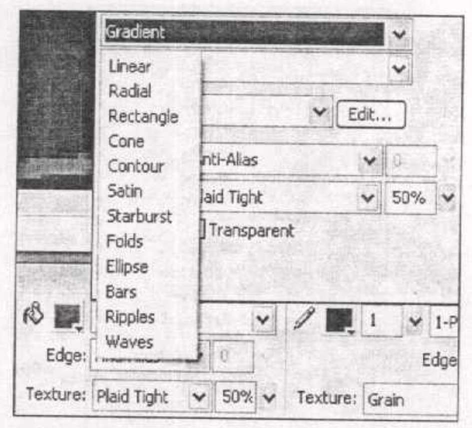


ويمكن اختيار pattern عن طريق اختيار fill options ثم إختيار الخيار pattern كما بالشكل

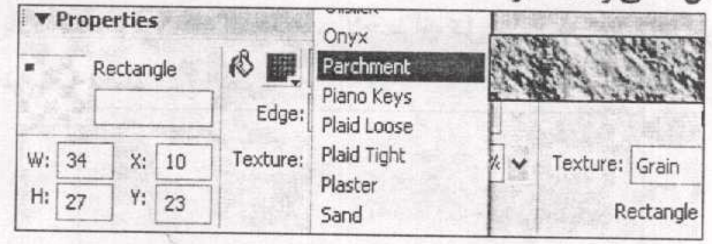
وكذلك يمكن اختيار خيارات أخرى بدلا من pattern حيث يمكن اختيار احد خيارات التدرج gradientسواء linear او radial او غيرها من الخيارات الأخرى..



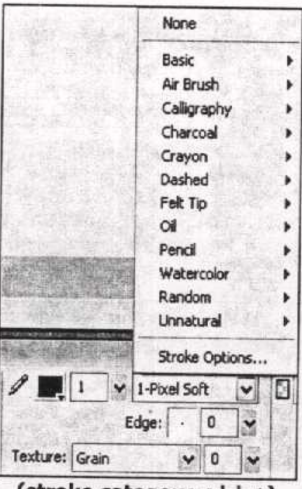




ويمكـن أيضا تغيير texture الموجـودة في العنصر عن طريق خيارات texture name فـيقوم الـبرنامج بإضـافة texture إلى لـون أو تدريجـة اللـون الموجـودة ويمكـن التحكم في نـسبة texture عن طريق النـسبة المئوية بجوارها لاحظ في الشكل التالى زيادة تأثير texture..

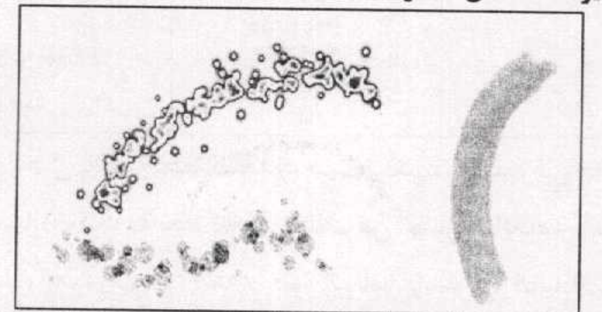


وكـذلك الحال بالنسبة لخط التحديد حيث يمكن عمل تغيير في خط stroke ولكـن الخيارات الخاصة بخط stroke تختلف عن الخيارات الخاصة بالملء عند الضغط على الجزءstroke category يقوم البرنامج بإستعراض الخيارات المتاحة لخط التحديد stroke.



(خيارات stroke category)

من هذه الخيارات خطوط عادية سواء خيارات pencil او خيارات basic ويمكن استخدام brush بدلا من خطوط pencil وعندما أقوم بتكبير القيمة يقوم البرنامج بزيادة السمك في خط التحديد ... لاحظ أن كل خيار من هذه الخيارات يعطي تأثير مختلف عن الآخر .

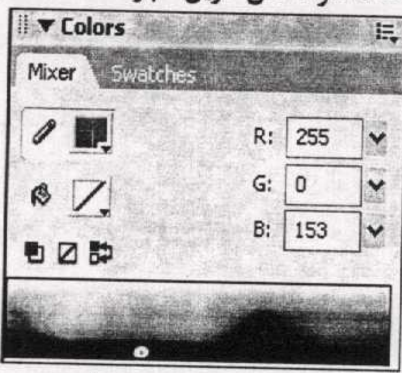


(شكل يبين بعض أنواع وأشكال الخطوط فى الجزء stroke category)

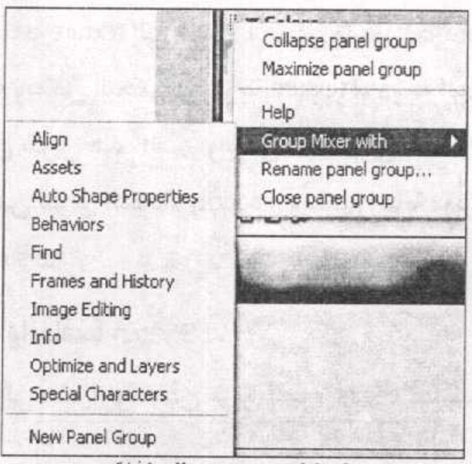
ويمكن أيضا إضافة texture إلى خط strokeعن طريق الجز texture مثلما فعلنا مع لون الملء ويمكن التحكم في درجة texture أو درجة المزج بين texture وبين اللون عن طريق هذه القيم ويمكن التحكم في العتامة opacity الخاص بالعنصر ككل عن طريق المقدار opacity .. ويمكن إضافة مؤثرات إلى العناصر عن طريق الجزء filters .

النافذة Mixer والنافذة Swatch :

ويمكن الوصل إلى هذه النوافذ عن طريق الجزء colors كما بالشكل.



فتظهر النافذة mixer والنافذة swatches ولاحظ أنه يمكن دمج أي نافذة مع نافذة أخرى عن طريق اختيار السهم الموجود في طرف النافذة العلوى والضغط على مفتاح المؤشر الأيسر وإختيار group with ..



(شكل يبين دمج النوافذ)

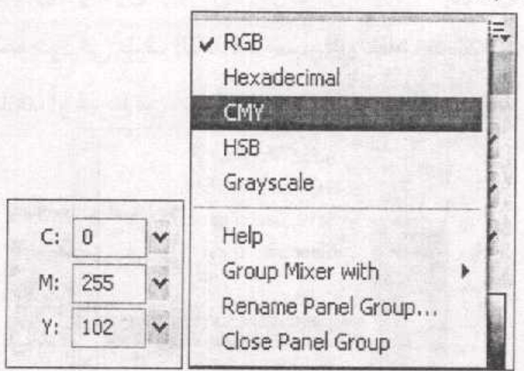
سأقوم باختيار النافذة mixer ولاحظ أن هذه النافذة توفر رموز معاينة لخط التحديد أي لون خط التحديد ولون الملء مثل الرموز الموجودة في الجزء colors على يسار واجهة البرنامج في الشريط tools حيث يمكن اختيار أي لون ملء آخر أو أي لون لخط التحديد حسب الحاجة .

وكذلك يمكن عكس الألوان المختارة عن طريق الرمز swap colors .. ويمكن أيضا إلغاء اللون الموجود لخط التحديد أو لون الملء عن طريق اختيار no fill/no stroke ويمكن استعادة الألوان الأصلية اللون الأسود واللون الأبيض عن طريق default colors .

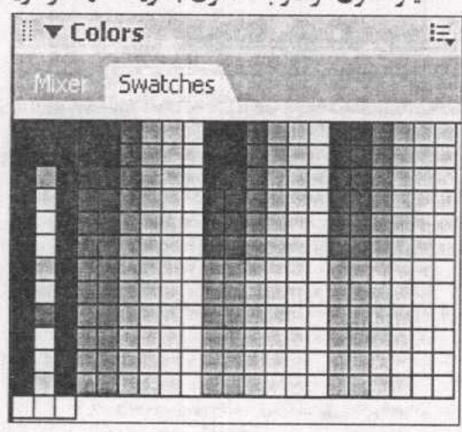
ويمكن تغيير لون الملء مرة ثانية إلى لون أخر ويمكن أيضا عن طريق القيم RGB اختيار اللون بطريقة مباشرة عن طريق كتابة أي قيمة فيقوم البرنامج بإظهار



اللون في العنصر المختار ويمكن رؤية متغيرات الألوان بدلا من RGB بالقيم CMYK أو Grayscale .

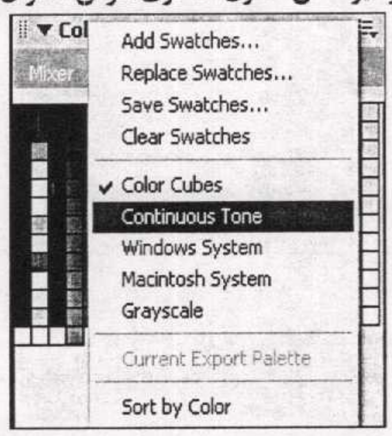


ويمكن اختيار اللون أيضا عن طريق color slider الموجود أسفل النافذة حيث يمكن عن طريقه اختيار اللون أو درجة اللون بطريقة سهلة وسريعة .



بينما النافذة swatches يمكن عن طريقها التقاط أي لون من الألوان الموجودة والمعدة بها بنفس الطريقة .

ولاحظ أن النافذة swatches توفر طريقة لاختيار لون الملء فقط وليس لخط التحديد . ويمكن الوصول أو عرض الألوان في صورة أخرى عن طريق الضغط على السهم الموجود في طرف النافذة واختيار أي نظام آخر مثلا color cubes أو continuous tone أو غيرها من الطرق الأخرى لعرض الألوان .



ويمكن إضافة swatches إلى الحالية عن طرق اختيار add swatch من خيارات options لهذه النافذه أو استبدال swatch الحالية عن طريق استخدام replace swatches .

ويمكن إدراج اللون المختار إلى النافذة عن طريق الضغط على النافذة فيقوم البرنامج بإضافة اللون الجديد . لاحظ أن النوافذ swatches و mixer طرق سهلة وسريعة لاختيار الألوان .

استخدام الأداة Paintbucket و الأداة Eyedropper :

والرموز الخاصة بالأدوات موجودة في الشريط tools على يسار واجهة البرنامج



في الجزء colors.



(شكل يبين موضع الأدوات paint bucket ,eyedropper)

حيث يمكن عن طريق الأداة paint bucket ملء عنصر معين باللون المختار وليس شرط أن يكون العنصر مختار فبمجرد مرور الأداة فوق العنصر يصبح في حالة اختيار ويمكن اختيار اللون عن طريق النافذة mixer واختيار اللون المطلوب وعند الضغط على مفتاح المؤشر الأيسر يقوم البرنامج بملء العنصر باللون الجديد ويصبح العنصر في وضع اختيار ..

ويمكن عن طريق الأداة eyedropper التقاط اللون من أي عنصر موجود في النافذة ووضعه إلى العنصر المختار مثلا عندما نقوم بالوقوف فوق أحد العناصر والضغط على مفتاح المؤشر الأيسر يقوم البرنامج بالتقاط اللون الخاص بالعنصر ووضعه إلى العنصر الأخر المختار حيث يقوم البرنامج باختيار اللون الموجود أسفل المؤشر ووضعه إلى العنصر المختار بطريقة تلقائية وهي طريقة أيضا سهلة وسريعة لاختيار اللون .

الأداة Gradient tool :

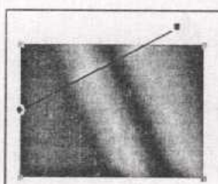
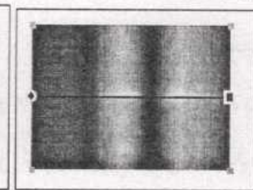
حيث يمكن عن طريق هذه الأداة عمل تدرج للألوان والرمز الخاص بالأداة



موجود أسفل الأداة paint bucket .



وعند اختياره يمكن اختيار التدريجه المطلوبة سواء linear اوradial او غيرها من التدريجات الأخرى المتاحة.

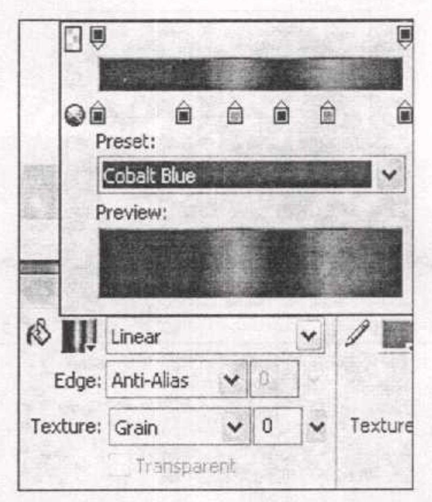



وعند اختيار التدريجة تظهر على العنصر المختار ونلاحظ ظهور رمز خاص بتدريجة اللون حيث يمكن عن طريق الوقوف فوق هذا الرمز وعمل دوران لتغيير دوران الألوان .

ويمكن أيضا رسم خط جديد لتغيير التدريجة عن طريق الوقوف بالمؤشر في أي موضع والضغط على مفتاح المؤشر الايسر واستمرار الضغط لرسم خط لتحديد بداية ونهاية التدريج .

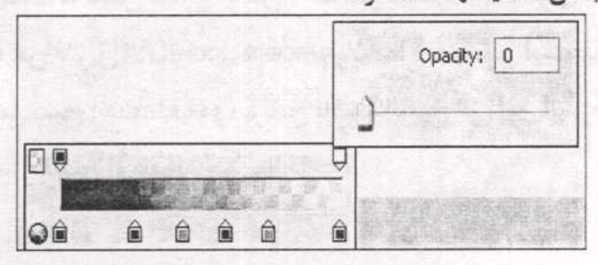
ويمكن أيضا الضغط على رمز اللون للدخول إلى الخصائص المتعلقة بتدريجة اللون سواء اللون الموجود في البداية أو نهاية التدريج عن طريق الضغط على السهم الخاص برمز اللون واختيار أي لون آخر .. فيقوم البرنامج بعمل تدريجة بين الألوان الجديدة ..



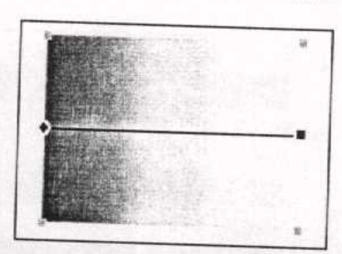


ويمكن إزاحة السهم الخاص برمز اللون إلى موضعه مرة أخرى عن طريق نفس النافذة ويمكن أيضا إضافة أي رمز لون أخر في أي موضع عن طريق الضغط بالمؤشر فيقوم البرنامج بإضافة رمز للون ويمكن تغيير لونه بنفس الطريقه ..

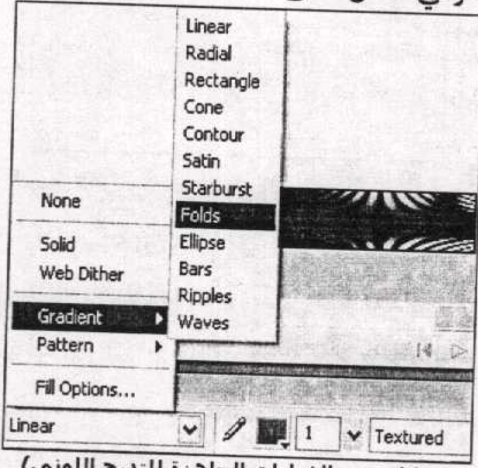
ويمكن عمل شفافية في التدرج عن طريق الرموز الخاصة بالعتامة opacity وهي موجودة أعلى شريط التدرج مثلا عند الضغط على الرمز العلوى تظهر قيمة opacity أو العتامة الخاصة به وهي ١٠٠٪ وعند جعل opacity يساوي صفر يقوم البرنامج بعمل شفافية لهذا العنصر ...







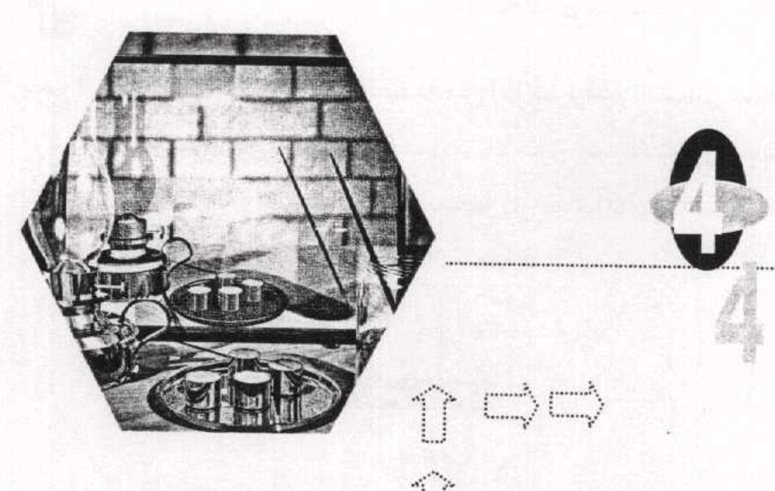
ويمكـن اختـيار احـد الخـيارات الجاهـزة الموجـودة في الجـزء preset لعمـل التدرج .. كما تبدو في الشكل التالى.



(شكل يبين الخيارات الجاهزة للتدرج اللونى)

وهكـذا يمكـنك عمـل تـدرج أو مـلء العناصـر باسـتخدام الألـوان المـتدرجة gradient عـن طريق الأداة gradient tool ولاحظ أنه يمكـن استخدام تـدرج الألـوان مع نسيج texture فيقوم البرنامج بإضافة النسيج إلى لون التدرج ويمكن زيادة مقدار النسيج أو نقصانه حسب الحاجه .

4



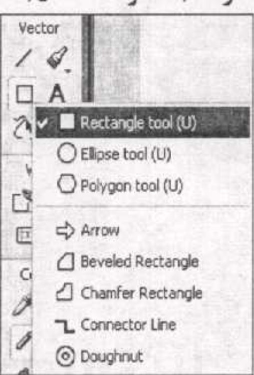
رسم وتعديل الأشكال داخل

Fireworks

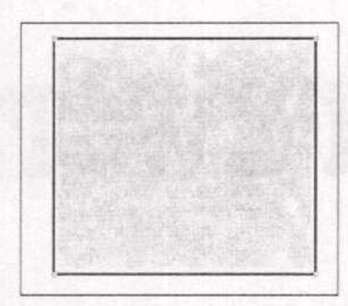
● تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام ●

Fireworks

يوفر البرنامج في الجزء vector مجموعة من الأوامر لرسم الأشكال سابقة الإعداد أو المسارات او غيرها من الخيارات الأخرى مثلا الأشكال سابقة الإعداد مثل الأمر rectangle tool لرسم مستطيل أو rounded rectangle لرسم مستطيل ذو حدود مستديرة أو ellipse أو polygon tool .

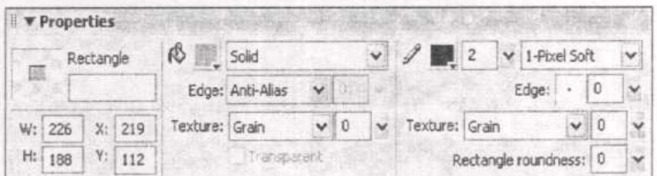


مثلا عند إختيار الأمر rectangle tool ثم رسم مستطيل كما يبدو في الشكل

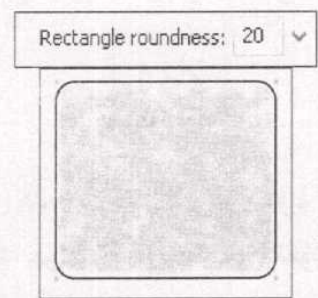


وتغيير لون الملء ولون خط التحديد وكذلك السمك الخاص بخط التحديد وذلك من خيارات الجزء properties .



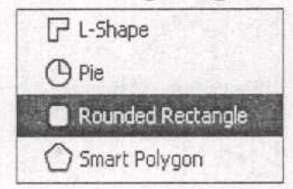


ويمكنك ايضا عمل إستدارة لحدود الشكل عن طريق الخيار rectangle . roundness



(شكل يبين تغير الإستدارة roundness)

ويمكن عمل مستطيل ذو حدود مستديرة من البداية عن طريق الأمر rounded rectangle وميزته أنه يمكن التحكم فى مدى الإستدارة بطريقة تفاعلية بإستخدام نقاط خاصة بذلك على الشكل.

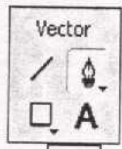


ويمكن اختيار الأداة ellipse لرسم شكل بيضاوى ويمكن جعل الأمر يقوم برسم دائرة تامة الإستدارة عن طريق الضغط على مفتاح shift أثناء تنفيذ الأمر.

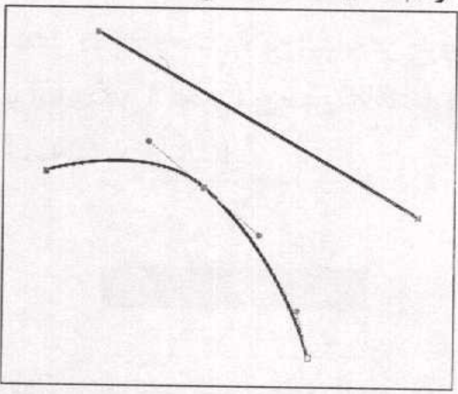
L-Shape
Pie
Rounded Rectangle
Smart Polygon

الأداة : pen tool

والأداة موجودة فى الجزء vector فى شريط الأدوات tools

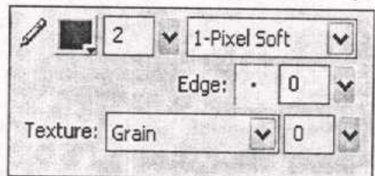


حيث يمكن عن طريق هذه الأداة رسم خطوط vector حيث يمكن رسم خطوط مستقيمة متصلة عن طريق الضغط على المؤشر ورفع اليد أو الضغط واستمرار الضغط لرسم منحنيات كما بالشكل.



ويمكن أيضا التحكم في خصائص هذا الخط عن طريق الخيارات الموجودة في الجزء stroke من خيارات properties سواء السمك أو اللون أو texture

الموجودة حسب الحاجة .



وكما ذكرنا فإنه يمكن لهذا الأمر عمل خطوط مستقيمة أو عمل نقاط منحنية ويمكن اختيار النقاط بعد ذلك عن طريق الأداة subselect tool واختيار النقاط واختيار مقابض التحكم handles الخاصة بهذه النقاط للتحكم في دوران الشكل .

ولاحظ أنه يمكنك تحويل نقطة معينة من curve point إلى straight point عن طريق اختيار الأداة pentool ثم اختيار النقطة مرة ثانية فيقوم البرنامج بتحويل النقطة من curve point إلى straight point وعند الضغط مرة أخرى يقوم البرنامج بحذف هذه النقطة والوصل بين النقطتين المتصلين بها .

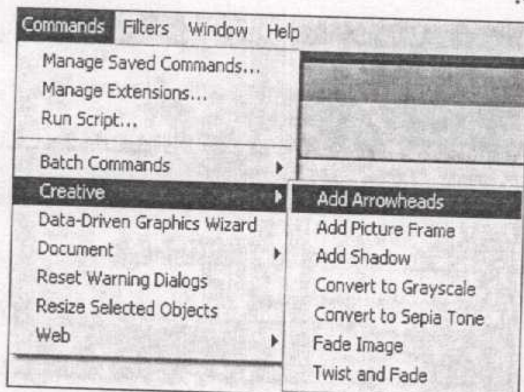
ويمكن تكملة الرسم بنفس الخط عن طريق الوقوف على آخر نقطة ووضع نقطة جديدة فيشعر البرنامج بأن المستخدم يريد تكملة هذا المنحنى.. وعند الاقتراب من النقطة الأولى يقوم البرنامج بغلق الشكل .

وعند غلق الشكل يمكن عمل ملء لهذا الشكل سواء لون معين أو نسيج texture أو غيرها من الخيارات الأخرى . ويمكن إزاحة المنحنى أو الشكل بشكل عام عن طريق الأداة select ويمكن اختيار نقطة معينة وحذفها عن طريق اختيارها ثم الضغط على مفتاح delete فيقوم البرنامج بحذف هذه النقطة .

ومن الأدوات المستخدمة ايضا لرسم الخطوط و المنحنيات في الجزء vector :

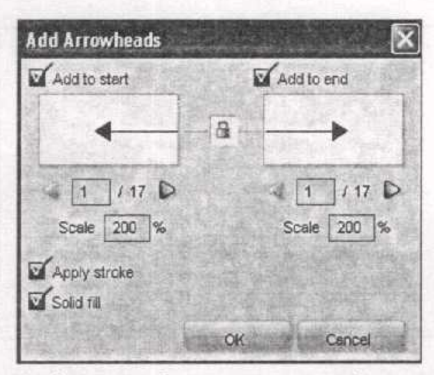
يستخدم الأمر line tool لرسم الخطوط المستقيمة عن طريق اختيار الأمر ثم الضغط على مفتاح المؤشر الأيسر لتوقيع أول نقطة واستمرار الضغط لتوقيع النقطة الثانية ويمكن جعل الخطوط أفقية أو رأسية أو على زاوية ٤٥ فقط عن طريق الضغط على مفتاح shift ..

ويمكن أيضا إضافة رأس سهم إلى الخط الرسم عن طريق الأمر الموجود في أوامر commands ثم اختيار القائمة الفرعية creative واختيارadd arrow head حيث يمكن عن طريق هذا الأمر إضافة رأس سهم في بداية السهم ونهاية السهم حسب الحاجة.

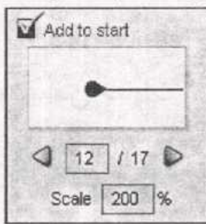


ويمكن اختيار أي شكل رأس سهم من الأشكال الموجودة أو الأشكال المتاحة بالنسبة لنهايات الأسهم عن طريق الأسهم الموجودة أسفل شكل المعاينة لشكل السهم ولتغيير البداية عن النهاية يجب فك القفل الموجود بينهم أولا.

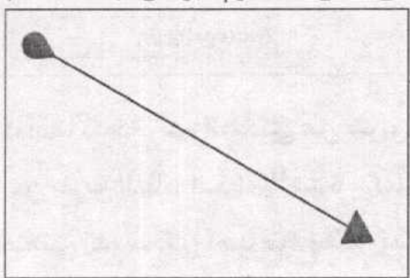




ويمكن تحديد المقاس أو scale الخاص برأس السهم أو ذيل السهم أو إختيار شكل أخر غير الحالى عن طريق الأسهم داخل النافذة .

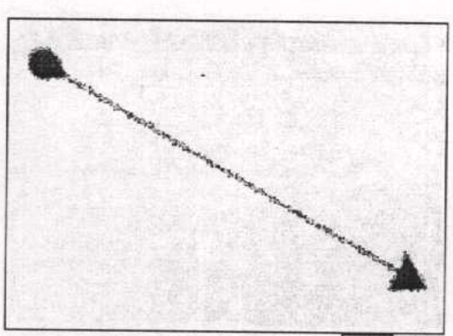


ثم سأقوم بالضغط على مفتاح ok فيقوم البرنامج بإضافة السهم للخط السابق.

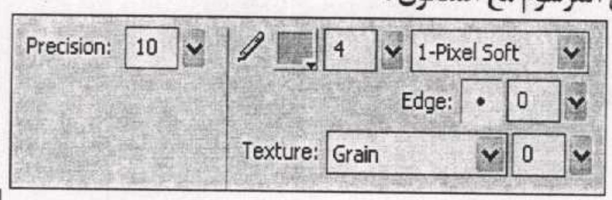


ويمكن أيضا جعل هذا الخط بفرشاةbrush أو stroke آخر غير الافتراضي عن طريق اختيار احد stroke الموجودة.





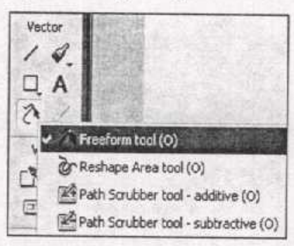
و يستخدم ايضا الأمر  vector path الموجود أسفل الأمر pen tool لرسم المنحنيات عن طريق اختيار الأمر ثم الضغط واستمرار الضغط لرسم منحنيات حرة والحقيقة هو أمر مفيد للغاية للرسم ويمكن لهذا الأمر تنعيم المنحنيات المرسومة والمقدار precision..من خيارات الأمر يحدد مدى تقارب نعومة المنحنى المرسوم مع المتكون .



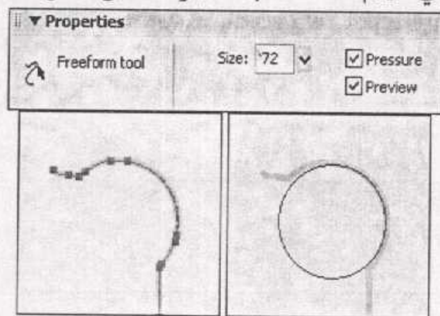
ولاحظ أنه يمكنك أيضا تكملة رسم المنحنى عن طريق استخدام redraw path tool عن طريق التقاط النقطة الأخيرة وتكملة المنحنى .. فيقوم البرنامج باعتبار المنحنى كله منحنى احد فقط وهكذا يمكن رسم المنحنيات فى برنامج fireworks .



استخدام الأمر Freeform tool والأمر Reshape area :



وهذه الأوامر تستخدم لتغيير شكل المنحنى المختار والذى تم رسمه باستخدام الأداة pentool أولاً الأمر freeform tool حيث يمكن عن طريق الأمر دفع المنحنى فعندما نقوم بالاقتراب من المنحنى يمكن دفع الجزء المختار ويتوقف الجزء المختار الذي سيتم دفعه حسب الخيار size من خيارات الأمر .

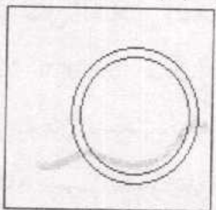


وعند تصغير القيمة size يتم دفع جزء أصغر ولاحظ أنه عند اختيار المنحنى والابتعاد عنه ولازال الأمر فعال يظهر رمز دائرة بجوار المؤشر حيث أنه عند الضغط على رمز المؤشر الأيسر يتحول المؤشر إلى شكل دائرة يمكن عن طريقها دفع المنحنى حيث يمكن تغيير شكل المنحنى عن طريق الضغط واستمرار الضغط على المؤشر للحصول على شكل جديد للمنحنى والخيار preview

يجعلك ترى شكل المنحنى قبل إنهاء العملية .

بينما الأداة Reshape area :

تستخدم لعمل تأثير مشابه عن طريق التحكم في حجم الدائرة لاحظ أنه عبارة عن دائرتين متداخلتين فيتم عن طريقهم دفع جزيئات المنحنى سأقوم بتغيير الحجم size ولاحظ معي تغير حجم الدائرتين وظهور الفارق بينهما ..



لاحظ أن كل هذه الطرق تستخدم لعمل تغيير في شكل المنحى ويمكن أيضاً تغيير الحجم كما ذكرنا عن طريق المقدار size او تغيير شدة الدفع عن طريق المقدار strength .

▼ Properties		
Reshape Area tool	Size: 72	Pressure: ☑ Size
	Strength: 80	☐ Strength

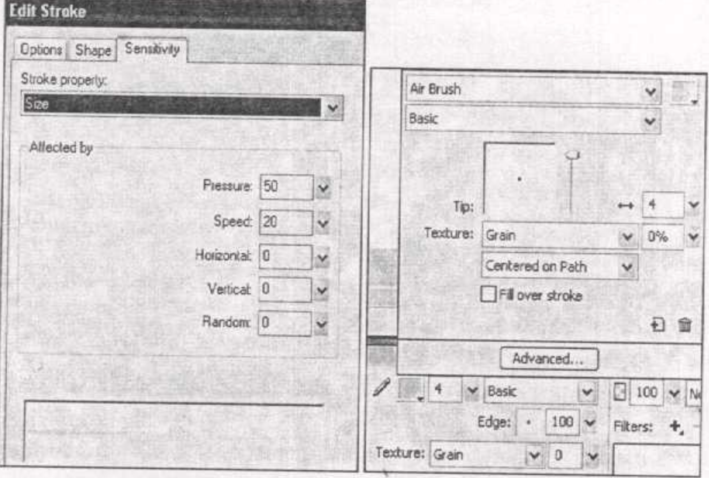
الأداة path scrubber tool :

حيث يمكن عن طريق هذه الأداة التحكم فى شكل المسار سوار size, angle, ink amount

ولكن ذلك بعد تحويل المسار إلىpressure sensitive brush strokeوذلك عن

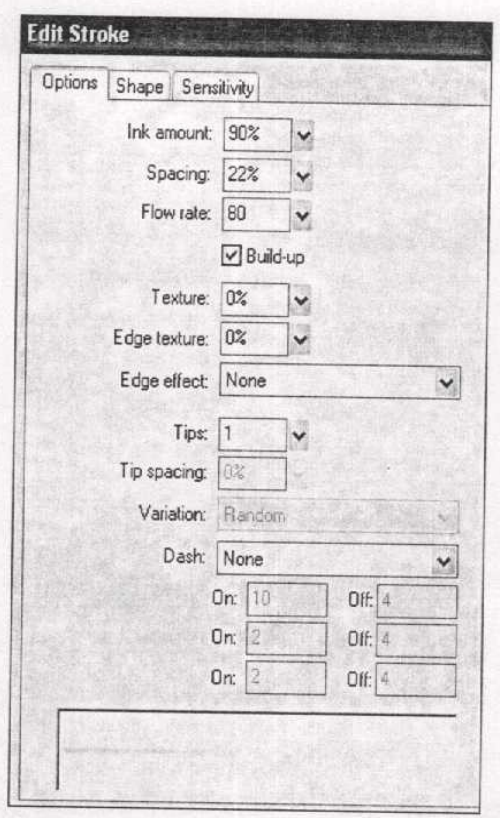


طريق خيارات advanced من خيارات stroke وإختيار خيارات sensitivity وربطها بخصائص الأمر path scrubber tool لتغيير شكل المنحنى .



وذلك كالتالى عند اختيار هذه الأداة ثم اختيار المنحنى ثم الدخول الى الخصائص المتعلقة بخط التحديد واختيار stroke options لاحظ أنه يمكن تغيير نوع الملء المتعلق بخط التحديد عن طريق هذه الخيارات كما ذكرنا من قبل سأختار stroke options.. بعد ذلك سأقوم بالدخول خيارات advanced فتظهر الخيارات المتعلقة بخط التحديد حيث يمكن عمل edit لهذا الخط حيث يمكن عن طريق options تغيير ink amount أو حجم الحبر المستخدم ولاحظ المعاينة الموجودة أسفل واجهة الأمر ..





ويمكن التحكم في المسافات بين الفرش بعضها وبعض .. ويمكن التحكم في flow rate أو مقدار البث ويمكن أيضا مزج هذا النسيج المستخدم مع الفرشاه عن طريق المقدار texture ويمكن إضافة التأثيرات مثل white neon المستخدم حالياً أو غيرها من التأثيرات الأخرى .

ويمكن التحكم في حجم الفرشاة أي في شكل tip الخاص بالفرشاه عن طريق



المقدار tipsأو مقدار tip spacing الخاص بها ويمكن من خيارات shape التحكم في شكل الفرشاة هل هى square أم دائرية ويمكن التحكم في الحجم الخاص بها عن طريق المقدار size بينما خيارات sensitivity يمكن عن طريقها وربطها بالأداة path scrubber عمل تأثيرات على المنحنى مثلاً عندما نقوم بربط الحجم size سيقوم البرنامج بعمل تأثير على المنحنى حسب الخيارات المحددة من مربع الحوار السابق .. أي انه يمكن ربط مجموعة خصائص خاصة بخط التحديد stroke بالأداة path scrubber.

الأدوات الخاصة بالرسم والتلوين في النظام Bitmap :

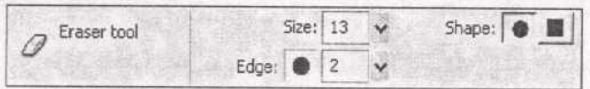
لاحظ أن هذا النظام يقوم بعمل Pixels وليس منحنيات أو خطوط أي أنه بعد الرسم لا يمكن تعديل الشكل المرسوم مثلما فعلنا مع عناصر المتجهات ولكن يمكن عمل التعديل و إضافة المؤثرات بطرق أخرى تتناسب مع خصائصه .

مثلا عند إختيار الأداة brush tool يمكن عن طريقها عمل الرسم ايضا باستخدام الفرشاة المطلوبة مثلما تفعل مع الأمر vector path فى عناصر المتجهات ..ولكن في هذه الحالة وبعد الرسم عند اختيار العنصر لا يمكن تعديل نقاطه أو خصائصه مثلما كنت تفعل مع المتجهاتvectors .

ويمكن ايضا استخدام الأمر أو الرمز الخاص بالأمر pencil لرسم خطوط ويمكن جعل هذه الخطوط Anti-alias أو إغلاق الخيار لإظهار الشرشرة ويمكن اختيار لون الخط المطلوب .. وهي خطوط freehand ..

استخدام الأداة Eraser tool :

حيث يمكن عن طريق هذه الأداة حذف أجزاء من النقاطPixels الموجودة في الصورة أي في الصور bitmap وعند اختيار الأداة Eraserتظهر الخيارات المتعلقة بهذه الأداة .



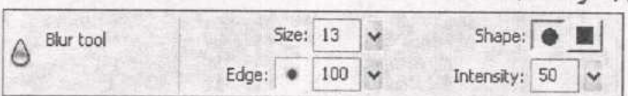
حيث يمكن تحديد حجم الفرشاة الخاصة بالحذف ويمكن تحديد الشكل الخاص بها أيضا ويمكن أيضا تحديد الخيارات الخاصة بنعومة الحدود . مثلا عندما أقوم بإجراء عمليات الحذف لحذف جزء من الصورة يقوم البرنامج باستبدال النقاط الموجودة في الصورة بالنقاط الخلفية للمستند .. ويتغير شكل النقاط المتكونة حسب شكل الفرشاة وحجمها وحالة الحدود الخاصة بها.

وهكذا يمكنك حذف جزء معين من الصورة أي الصور bitmap لعمل التصميم أو الشكل المطلوب.

استخدام الأمر blur واستخدام الأمر sharpen :



حيث يمكن عن طريق الأمر blur عمل out of focus أو عمل زغلله لأجزاء معينة من الصورة ومن خيارات الأمر يمكن تحديد حجم الفرشاة عن طريق المقدار size أو نعومة الحدودsoftness edge أو شدة تأثير الأمر intensity او الشكل الخاص بالفرشاةshape .



وعند إستخدام الأمر نلاحظ أن البرنامج يقوم بعمل out of focusأو عملية زغلله للعناصر المستخدمة مع الأمر. وتستخدم هذه الطريقة لإظهار عناصر معينة في الصورة بتركها كما هي وجعل باقي عناصر الصورة blur بمقدار معين حتى يكون التركيز على الهدف من الصورة.



(شكل يبين إستخدام الامر blur حول الشخصيه)

ويمكن إظهار الحدود بين الألوان في جزء معين من الصورة عن طريق الأمر sharpen وخيارات الأمر مشابهة لخيارات الأمر السابق رغم الإختلاف الكبير في التأثير .

حيث يمكن عن طريق خيارات الأمر تحديد حجم الفرشاة عن طريق المقدار size وكذلك تحديد نعومة الحدود softness edge أو شكل الفرشاةshape أو

شدة تأثير الأمر intensity .. ولاحظ أنه عند استخدام الأمر سيقوم البرنامج بإظهار الحدود الموجوده بين الألوان وبعضها في الصورة . ولاحظ أن درجات صغيرة من الأمر تكون كافية سأتراجع ...ويستخدم هذا الأمر لإظهار بعض التفاصيل التي ربما تكون مختفية في الصورة أو إظهار الحدود الموجودة بين الألوان .

الأوامر Dodge,burn,smudge :

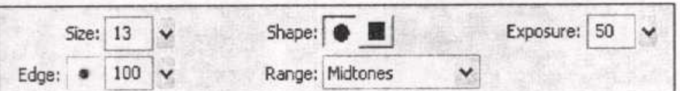
حيث يمكن عن طريق الأمر Dodge عمل تفتيح لألوان جزيئات الصورة ويمكن عن طريق الأمر burn عمل تغميق لألوان جزيئات الصورة وكذلك يمكن عن طريق الأمر smudge إزاحة جزيئات الصورة(pixels) الموجودة أسفل المؤشر .

مثلا الأمر Dodge لاحظ فى الشكل التالى فى الجزء الأيسر كيف يقوم بعملية التفتيح لألوان الصور .

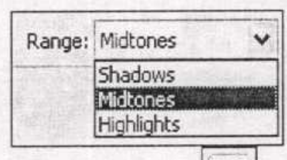


ويمكن التحكم في خيارات هذا الأمر عن طريق الجزء size لتحديد حجم الفرشاة أو اختيار شكل الفرشاة من الجزء shape أو نعومة الحدود edge softness .





أو مدى التأثير exposure أو اختيار مناطق التأثير الخاصة بالأمر هل هي مناطق الظلال shadow أو المناطق ذات الإضاءة المرتفعة Highlightsأو المناطق العامة في الصورة وهي Midtones .



بينما الأمر الآخر هو الأمر burn حيث يمكن عن طريقه عمل تغميق للألوان الموجودة في الصورة .لاحظ معي يقوم البرنامج باستخدام هذا الأمر لجعل اللون أغمق أي أن هذا الأمر هو عكس تأثير الأمر السابق ..وخيارات الأمر مماثلة للأمر السابق .



(تأثيرر الأمر على الجزء الأيسر من الصورة)

بينما يمكن عن طريق الأمر smudge دفع جزيئات الصورة عن طريق الضغط بالمؤشر واستمرار الضغط..





ويمكن عمل الدفع عن طريق استخدام لون باستخدام الخيار smudge color ..

لاحظ استخدام اللون في عملية الدفع لجزيئات الصورة ..



وخيارات هذا الأمر مشابهه للأوامر السابقة حيث يمكن تحديد أيضا حجم الفرشاة sizeونعومة الحدود edge softness وتحديد شكل الفراشاة ويمكن تحديد درجة التأثير عن طريق المقدار pressure .



وهناك خاصية اخرى من خيارات الأمر وهىuse entire document حيث يمكن عن طريقه التأثير على جميع الرسوم والعناصر الموجودة بصفحة التصميم سواء كانت bitmap أو كانت متجهات vectors .

الأمر : rubber stamp

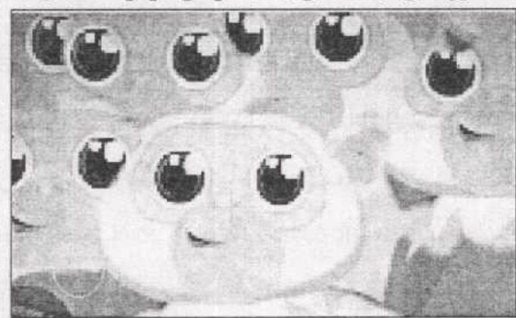
حيث يمكن عن طريق هذا الأمر عمل clone أو نسخة copy من صورة معينة



والتلوين أو الرسم بها في منطقة أخرى أو في صورة أخرى عن طريق اختيار الرمز الخاص بالأمر ثم الضغط على الصورة المطلوبة في أي موضع ويسمى موضع الإلتقاط ....ثم الرسم في الجزء المطلوب .

Rubber Stamp tool | Size: 16 | Edge: 50 | Source aligned | Use entire document

فيقوم البرنامج بعمل clone أو copy من الصورة وعند محاولة الرسم كل مره يقوم البرنامج برسم الصورة من جديد من بداية أو من مركز نقطة الإلتقاط ..



وعند تشغيل الخيار source aligned يقوم البرنامج بتكملة الصورة وليس رسم الصورة من جديد .

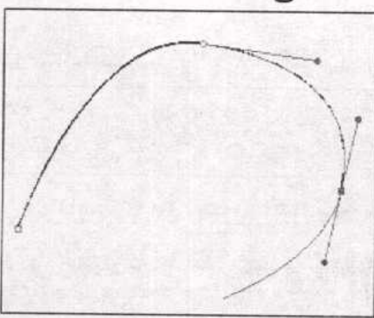
ويمكن التحم في حجم الفرشاة عن طريق المقدار size أو شكل ونعومة الفرشاة عن طريق المقدار edge .

كيفية تعديل ودمج المسارات :

أولاً كيفية تعديل المسارات :هذا المسار الموجود بالشكل التالى أو هذا



المنحنى قمت برسمه باستخدام الأداة pentool ثم إختيار الأداة subselect لاختيار نقاط هذا المنحنى .



مثلا عند اختيار نقطة معينة تظهر المقابضhandles عند هذه النقطة ويمكن إزاحة النقاط عن طريق الإمساك بها وتحريكها أو الإمساك بالمقابضhandles لعمل الدوران لتغيير اتجاه المنحنى أو تغيير المماس عند هذه النقطة .

ويمكن تحويل النقاط curve point الى straight point عن طريق اختيار الأمر pentool مرة ثانية ثم اختيار هذه النقطة وعند تكرار العملية يقوم البرنامج بحذف هذه النقطة ..

ولعمل تعديل في نقاط أحد الأشكال سابقة الإعداد مثل rectangle,ellipse او غيرها من هذه الأشكال قم باختيار الشكل ثم قم بعمل ungroup عن طريق القائمة المنسدلة modify ثم اختيار ungroup.



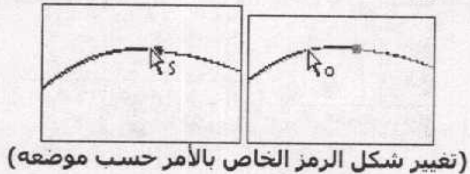
و يمكن استخدام أحد الأدوات الخاصة بالتقاط النقاط وتعديلها مثل subselect ومحاولة اختيار احد النقاط فتظهر رسالة تحذيرية قبل عملية التعديل تفيد بأن

هذا العنصر سيفقد خصائصه التفاعلية ..

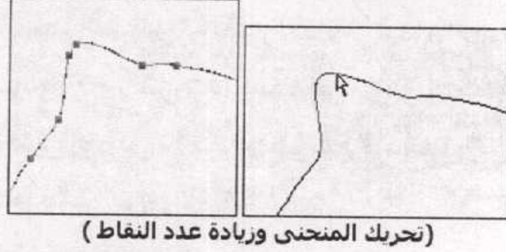

To edit a rectangle's points, it must first be ungrouped.
OK to ungroup the rectangle and turn it into a vector?

وعند الموافقة يقوم البرنامج بفصل النقاط حيث يمكن بعد ذلك اختيار احد هذه النقاط على حده وإزاحته إزاحه حرة .. ويمكن كذلك تعديل المسارات والمنحنيات باستخدام الأداة freeform والأداة reshape وقد تحدثنا عنها في صفحات سابقة .

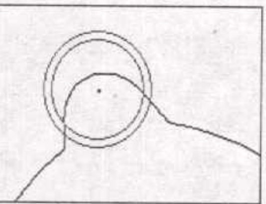
مثلا عند إختيار الأداة freeform ثم اختيار المنحنى الموجود بصفحة التصميم ثم الاقتراب من المنحنى نلاحظ أن الرمز بجوار المؤشر يتغير حسب وجود المؤشر فوق المنحنى.


(تغيير شكل الرمز الخاص بالأمر حسب موضعه)

وعند وجود المؤشر فوق المنحنى يمكن دفع جزء معين من المنحنى عن طريق الإمساك به بالمؤشر ولكن عند الابتعاد يتحول الرمز إلى دائرة وعند الضغط على المؤشر تظهر الدائرة ونقوم بدفع أجزاء الشكل ايضا .

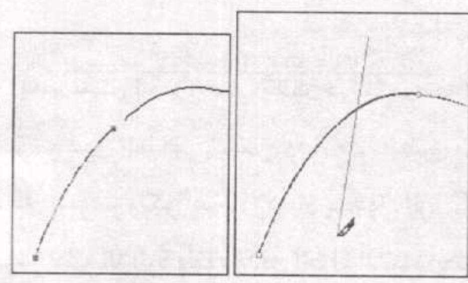

(تحريك المنحنى وزيادة عدد النقاط)

ويقوم البرنامج بزيادة عدد النقاط للحصول على الشكل المطلوب ويمكن ايضا عمل نفس التأثير أو تأثير مشابه باستخدام الأداة Reshape area حيث يمكن التحكم في حجم size الخاص بهذه الأداة ثم إظهار الدائريتين المتداخلتين الخاصتين بالأمر ثم عمل تشكيل على المنحنى أيضاً .

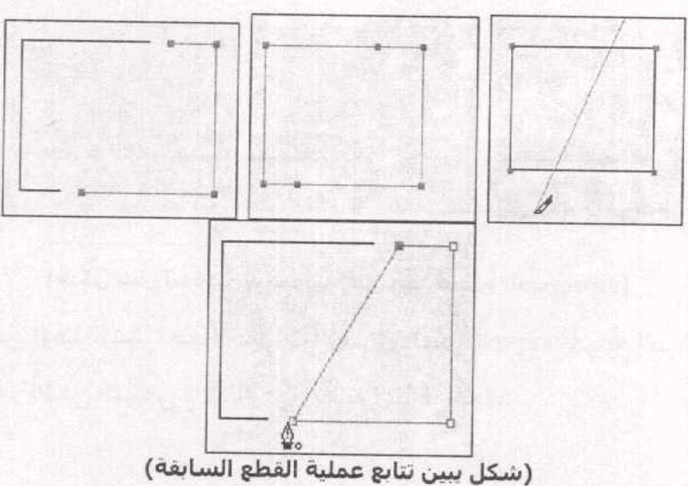


(التعديل على المنحنى باستخدام reshape area)

ويمكن كذلك استخدام الأداة knife tool لقص عنصر معين وفصله لأكثر من جزء .



مثلا عند إختار عنصر المستطيل ثم اختيار الأداة  knifeوإجراء عملية القص نلاحظ أن البرنامج قام بفصل هذا العنصر إلى جزئين وعند إزالة الاختيار ثم اختيار أحد هذين الجزئين نلاحظ أن البرنامج قام بفصل كل عنصر ويمكن تكملة خط التحديد عن طريق الأداة pen tool ..



(شكل يبين تتابع عملية القطع السابقة)

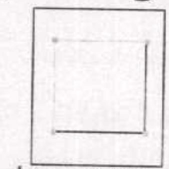
بعد ذلك سنتحدث عن مجموعة من الأوامر المفيدة في تعديل ودمج المسارات وهي موجودة في القائمة المنسدلة modify في القائمة الفرعية combine paths .

Combine Paths | Join Ctrl+J
Alter Path | Split Ctrl+Shift+J
Group Ctrl+G | Union
Ungroup Ctrl+Shift+G | Intersect
Punch
Crop

أولاً لابد من اختيار أكثر من مسار عن طريق الضغط على مفتاح shift ثم جعل أحد المسارات أو أحد الأشكال يتقاطع مع المسارات الأخرى .. بعد ذلك نختار القائمة المنسدلة modify ثم نختار combine paths ثم نختار union نلاحظ أن البرنامج يقوم بعمل اتحاد او تداخل بين هذه العناصر ..

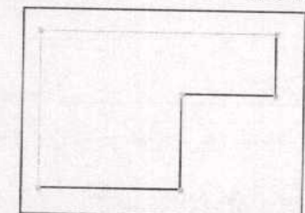
(شكل يبين العناصر الرسومية قبل وبعد عملية الدمجunion)

ويمكن أيضا اختيار احد الخيارات الأخرى وليكن intersect فيقوم البرنامج بحذف كلا من الشكلين والإبقاء على منطقة التقاطع فقط..



(منطقة التقاطع الناتجة من الأمر intersect)

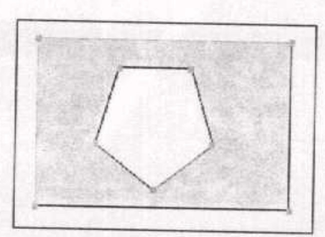
ويمكن أيضا عن طريق القائمة الفرعية combine paths قص عنصر من عنصر عن طريق استخدام الخيار punch .



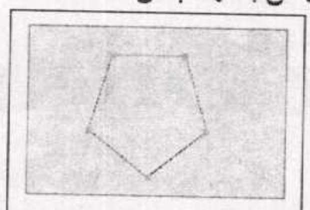
(الشكل الناتج من إستخدام الأمر punch)

مثلا عند وضع شكل داخل المستطيل ثم اختيار الشكل والمستطيل .. واختيار الأمر punch.. يقوم البرنامج بطرح هذا العنصر من المستطيل ..





ويمكن فصل العنصر مرة ثانية عن المستطيل عن طريق استخدام القائمة المنسدلة modify ثم اختيار combine paths ثم اختيار split فيقوم البرنامج بفصل العناصر مرة أخرى عن بعضها البعض ..

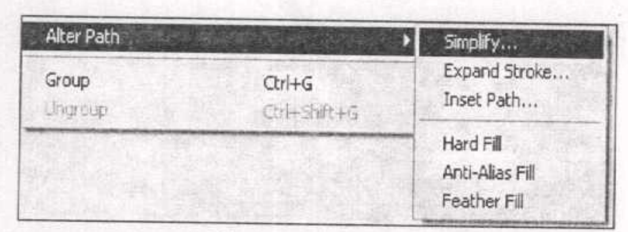


ويمكن ربط العناصر مع بعضها ولو لم يكونوا متداخلين عن طريق اختيار هذه العناصر ثم اختيار modify ثم combine paths ثم اختيار join فيقوم البرنامج بعمل وصل او join لهذه العناصر وكما ذكرنا يمكن فصلها في أي وقت عن طريق استخدام الأمر split ..وكذلك يمكن عمل طرح عنصر من عنصر آخر باستخدام الأمر crop .

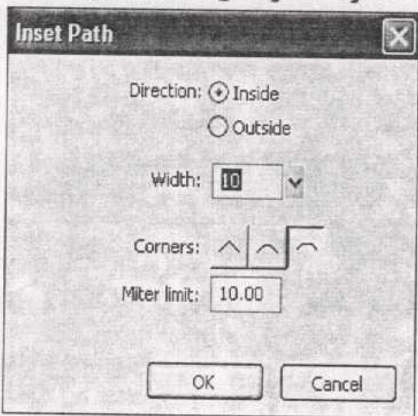
القائمة الفرعية Alter path : يمكن الوصول اليها من القائمة المنسدلة Modify حيث يمكن عن طريق هذه الأوامر عمل تبسيط للمنحنيات أو تمدد في شكل منحنى معين عن طريق الأوامر expand stroke وinset path مثلا سأختار الأمر inset path .



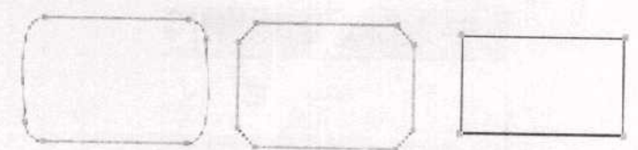




مثل عند إختيار أحد المستطيلات ثم اختيار الأمر inset path فيقوم البرنامج بإظهار مربع الحوار الخاص به حيث يمكن عمل تمدد في الشكل في الاتجاه داخل الشكل أي انكماش أو خارج الشكل تمدد ويمكن تحديد مقدار هذه الزيادة عن طريق المقدار width ويمكن تحديد شكل النقاط الناتجة للجوانب .

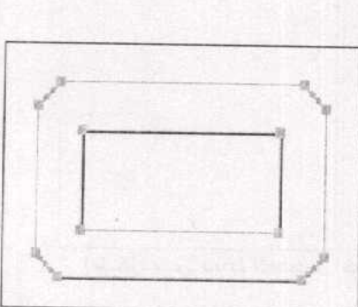


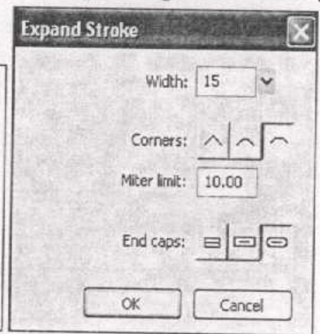
فيقوم البرنامج بتغيير الشكل وتطبيق نوع النقاط الجديدة ...ولاحظ كما بالشكل إختلاف شكل النقاط الناتج عند الإختيارات المختلفة لنوع النقاط .



(شكل يبين إختلاف شكل نقاط الأركان corner)

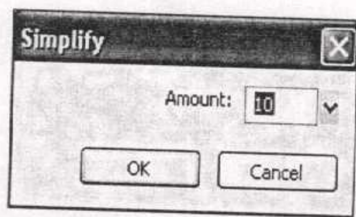
ويمكن ايضا استخدام الأمر expand stroke الموجود في القائمة الفرعية Alter path.. لعمل تأثير مشابه ولكن عمل سمك وإمتداد من العنصر المختار مثلا عند اختيار width يساوي ١٥ واختيار أحد انواع النقاط والموافقة فيقوم البرنامج بعمل extrude للعنصر المختار .



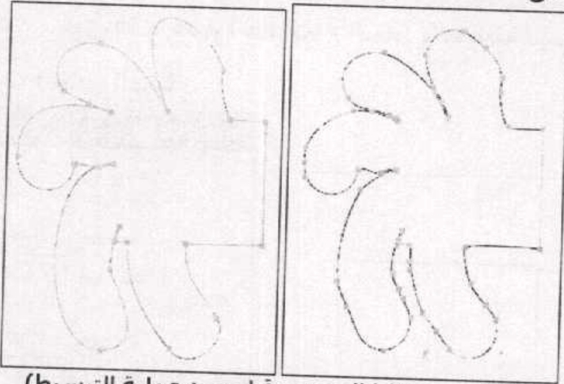


ويقوم البرنامج بدمج العنصر الأول مع العنصر الجديد ويمكن فصل هذه العناصر كما ذكرنا من قبل عن طريق الأمر split path .

ويمكن عمل تبسيط للمنحنيات التي تحتوي على العديد من النقاط مثلا المنحنيات التي تقوم بعمل تعديلات لها أو تعديل عن طريق الأدوات freeform,reshape ينتج عنها الكثير من النقاط ولتبسيط هذه النقاط يمكن اختيار المنحنى ثم اختيار القائمة الفرعية Alter path ثم اختيار Simplify .



ويمكن تحديد درجة التبسيط عن طريق المقدار Amount ثم الموافقة فيقوم البرنامج بتقليل عدد النقاط مع المحافظة على نفس الشكل الخاص بالمنحنى .

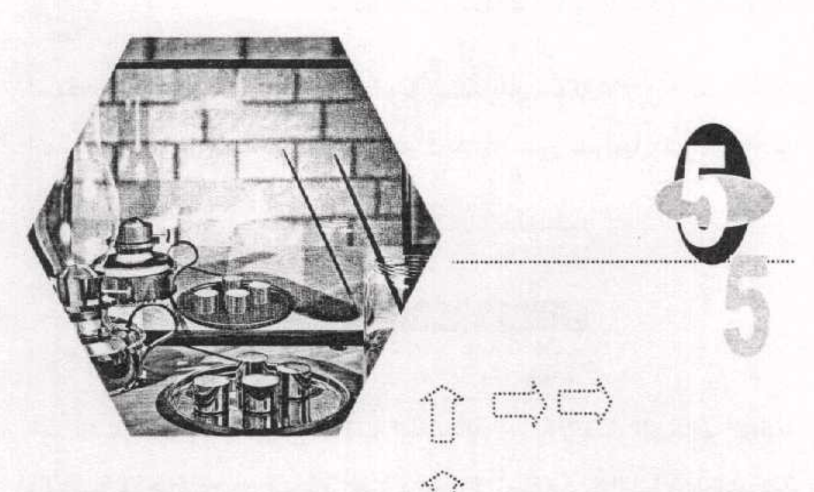


(شكل يبين نقاط المنحنى قبل وبعد عملية التبسيط)

ويمكن أيضا تغيير الخيارات الخاصة بلون fill عن طريق خيارات hard fill و Antialias fillأو feather fill وهي نفس الخيارات الموجودة في الجزء edge .

Simplify...
Expand Stroke...
Inset Path...

Hard Fill
Anti-Alias Fill
Feather Fill

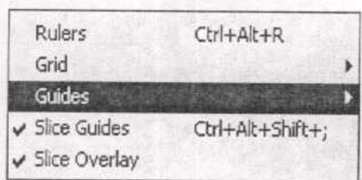


5

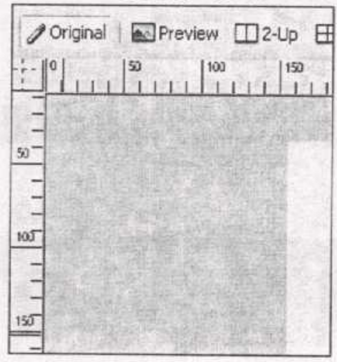
الأدوات المساعدة الموجودة في برنامج

Fireworks

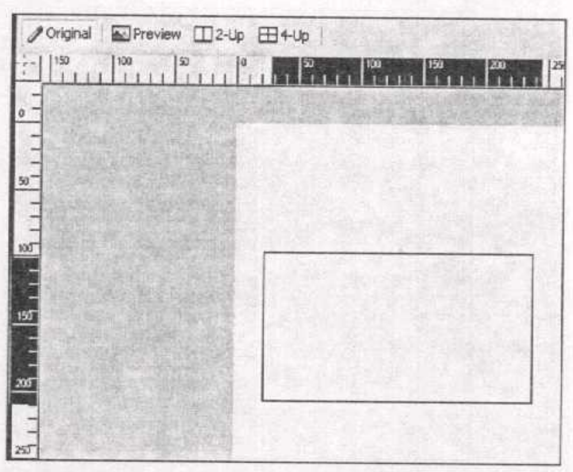
استخدام المساطر rulers وأيضا خطوط الشبكة أي شبكة grid وكذلك خطوط المساعدة guides والنافذة history حيث يمكن عن طريقها عمل التراجع المستمر.



أولاً نختار الأداة rulers من القائمة المنسدلة view لإظهار المساطر الأفقية والرأسية ولاحظ وجود مسطرة أفقية ومسطرة رأسية وهذه المساطر تساعد عند استخدام أو عمل الرسم الدقيق عن طريق رؤية الأبعاد المطلوبة .



لاحظ ظهور المؤشر الأفقي والمؤشر الرأسي عند حركة المؤشر .ولاحظ وجود تظليل لحركة المؤشر على المساطر ولاحظ أيضا عند حركة العنصر باستخدام الأداة pointer يقوم البرنامج بعمل تظليل لموضع العنصر الجديد ..

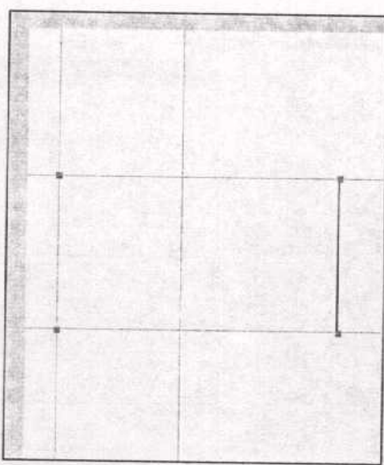


وبداية التدريج للمساطر الأفقية والرأسية يكون من النقطة أعلى يسار النافذة ويمكن تغيير بداية التدريج عن طريق الضغط واستمرار الضغط على هذه النقطة حيث يمكن نقل صفر التدريج إلى نقطة جديدة وذلك بالنسبة للمسطرة الأفقية أو المسطرة الرأسية .

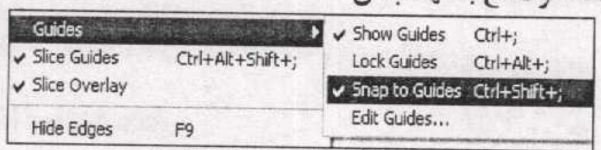
ويمكن إعادة صفر التدريج الخاص بالمساطر إلى أعلى يسار صفحة التصميم عن طريق الضغط المزدوج على الموضع الاصلى لصفر التدريج .

الخطوط المساعدة guides :

ويمكن إنشاء هذه الخطوط المساعدة عن طريق الوقوف على المسطرة والضغط واستمرار الضغط وعمل سحب لإظهار خطوط المساعدة..



لاحظ أنه يمكنك إنشاء خطوط مساعدة guides رأسية أو خطوط guides أفقية حسب الحاجة أو حسب التصميم المستخدم ولاحظ أن ميزة استخدام هذه الخطوط يظهر عند تشغيل الخيار الموجود في guides هو snap to guides حيث يمكن عن طريق هذا الخيار إجبار المؤشر على الرسم باستخدام الحدود الخاصة بالخطوط مع بعضها البعض .



(خيارات الأداة المساعدة Guides)

ولاحظ أنه عند استخدام snap to guides يقوم المؤشر بالتقاط نقط و تقاطعات guides بطريقة تلقائية وذلك عند الاقتراب من هذه الحدود وتستخدم هذه الطريق للرسم بدقة .. ويمكن أيضا عن طريق خيارات guides تشغيل الخيار

show guides أو إغلاقه لإخفاء خطوط المساعدة الموجودة في المشهد .

ويمكن إزاحة خطوط المساعدة guides عن موضعها عن طريق الأداة pointer وإزاحتها مثل أي عنصر رسومي آخر ولاحظ أن هذه الأدوات تفيد عند تصميم العناصربدقة .

ويمكن حذف هذه الخطوط عن طريق الإمساك بها ثم دفعها ناحية المساطر فيقوم البرنامج بإخفاء هذه الخطوط ..

ويمكن الوصول إلى الخيارات المتعلقة بخطوط المساعدة guides عن طريق القائمة الفرعية guides واختيار Edit Guides حيث يمكن تغيير اللون الإفتراضى أي اللون الذي يظهر في صفحة التصميم وهو الأخضر إلى أى لون أخر.



وتشغيل الخيار show guides أو إغلاقه بصفة مستمرة وتشغيل الخيار snap to guides حتى يمكن للعناصر أن تقفز إلى أماكن خطوط المساعدة .

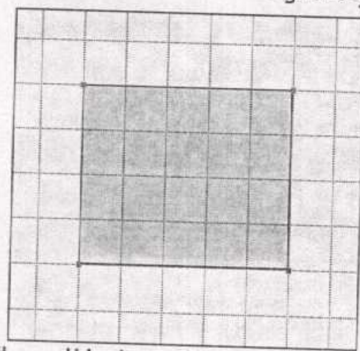
وعند تشغيل الخيار lock guides لا يمكن تعديل أماكن الخطوط ولا يمكن إزاحتها من مكانها.

والنوع الآخر من الأدوات المساعدة هو استخدام شبكة Grid :

ويمكن إظهارها عن طريق القائمة المنسدلة view ثم اختيار guide ثم اختيار guide show حيث يمكن عن طريق هذه الشبكة إظهار خطوط متقاطعة بمسافات معينة ويمكن ضبط هذه المسافات حسب الحاجة .

Grid | ✔ Show Grid Ctrl+Alt+G
Guides | Snap to Grid Ctrl+Alt+Shift+G
✔ Slice Guides Ctrl+Alt+Shift+; | Edit Grid...
✔ Slice Overlay

ويمكن أيضاً تشغيل الخيار snap to grid حتى يمكن رسم العناصر والاستفادة من الخطوط المتقاطعة للشبكة لاحظ معي كيف يمكن القفز إلى الخطوط المتقاطعة الخاصة بالشبكة grid .

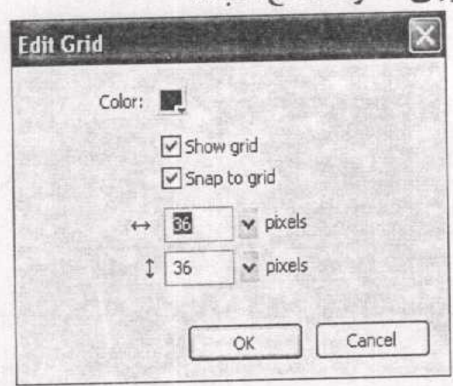


(شكل يبين شبكة grid واستخدامها للرسم الدقيق)

ويمكن تعديل الأبعاد المتعلقة بشبكة grid عن طريق اختيار القائمة المنسدلة view ثم اختيار grid ثم اختيار edit grid .. حيث يمكن تغيير لون الشبكة عن طريق خيار اللونcolor ويمكن اختيار show grid لإظهارها وتشغيل الخيار snap



to grid لعمل قفز إلى خطوط تقاطع الشبكة.

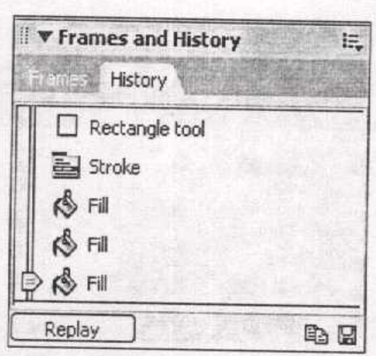


ويمكن ضبط المسافات بين الشبكة بعضها وبعض عن طريق القيم الرأسية والأفقية فى مربع الحوار السابق edit grid .

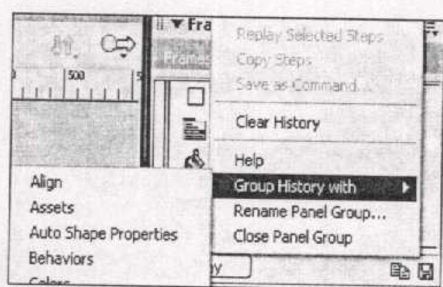
وهكذا يمكنك التحكم الدقيق عند رسم العناصر باستخدام المساطر وباستخدام guide واستخدام شبكة grid وغالباً ما تكون هذه الأدوات في غاية الأهمية عند الرسم الدقيق .

استخدام النافذة History :

والنافذة history تستخدم لعمل تراجع مستمر أو undo multiple في الملف الحالى ويمكن الوصول إلى النافذة history عن طريق إختيار history من القائمة المنسدلة window.

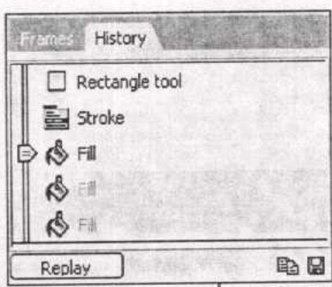


فتظهر النافذة history ولاحظ أنه يمكنك تغيير موضع أي نافذة عن طريق السهم الموجود أعلى النافذة عن طريق الخيار group with حيث يمكن دمجها مع أي نافذة أخرى .



وعند عمل مجموعة من الخطوات يقوم البرنامج بإضافة الأوامر المستخدمة إلى النافذة history .. ولاحظ أن البرنامج يقوم بتدوين الخطوات المستخدمة وعند عمل التراجع عن طريق الضغط على مفتاح undo يقوم البرنامج بإغلاق الخطوة السابقة التي تم التراجع عنها ويمكنك التراجع عن أكثر من خطوة عن طريق رفع المؤشر الموجود في النافذة إلى أعلى ويمكن العودة إلى النقطة السابقة عن طريق النزول بالمؤشر إلى أسفل .





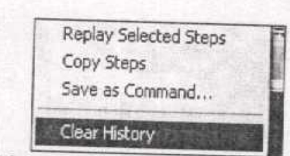
(شكل يبين التراجع عن أكثر من خطوة من النافذة history)

ويمكن حفظ مجموعة من الخطوات عن طريق استخدام هذا الرمز save steps as commands لتنفيذه بعد ذلك على أي مستند آخر .



(حفظ مجموعة خطوات أو أوامر)

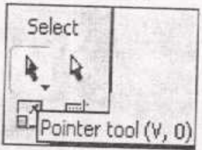
ويمكن عمل copy من الخطوات المختارة إلى clipboard ويمكن إعادة replay أو إعادة تنفيذ أمر أو مجموعة أوامر مرة ثانية عن طريق استخدام الأمر replay [Replay]. ويمكن من خيارات النافذة history إزالة الخطوات الموجودة بها عن طريق الخيار clear history من خيارات النافذة.



(شكل يبين خيارات النافذة history)

أوامر Transformations :

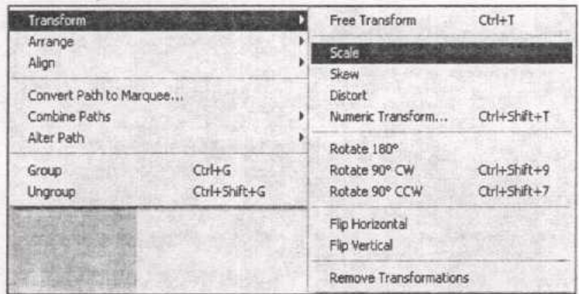
مثل الإزاحة أو تغيير المقاس scale أو الدوران rotate أو عمل skew انحراف أو distort أو غيرها من الخيارات الأخرى.



يمكن عمل إزاحة للعناصر عن طريق استخدام الأداة pointer tool .. حيث يمكن اختيار العنصر وتحريكه تحريك حر باستخدام هذه الأداة عن طريق الضغط واستمرار الضغط والتحريك .

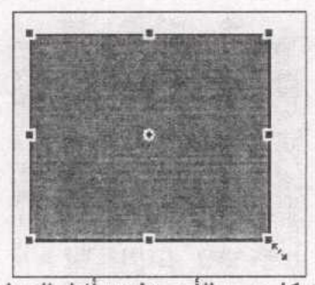
ويمكن ايضا تحريك العناصر عن طريق الضغط على الأسهم الموجودة على لوحة المفاتيح سواء الأيمن أو الأيسر أو العلوي أو السفلي ويمكن الضغط على مفتاح shift أثناء الضغط على الأسهم لزيادة سرعة التحريك.





(شكل يبين أوامر transform من القائمة المنسدلة modify)

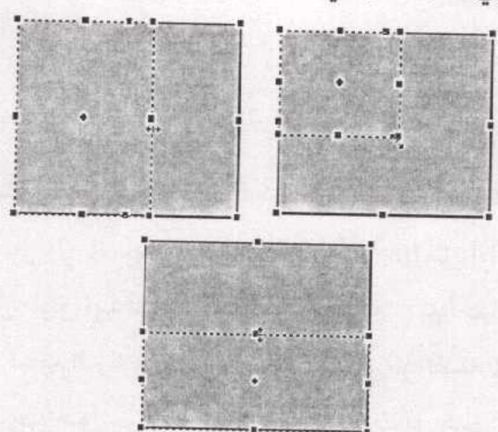
ويمكن الوصول إلى المزيد من أوامر transformation مثل أوامر تغيير المقاس والدوران عن طريق استخدام القائمة المنسدلة modify ثم اختيار transform ثم اختيار scale فيقوم البرنامج بإحاطة العنصر الحالي أو الطبقة الحالية أو العنصر المختار بحدود و جوانب للأمر حيث يمكن عن طريق هذه الحدود الإمساك بالنقاط الموجودة في أطراف العنصر لعمل تغيير مقاس في الاتجاه الأفقي والرأسي .



(شكل يبين الأمر scale أثناء العمل)

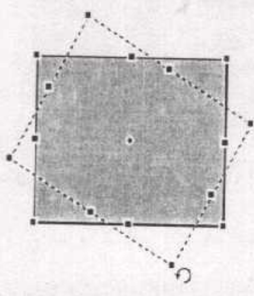
ويمكن عمل scale في الاتجاه الأفقي فقط عن طريق الإمساك بالنقطة المتوسطة للحدود الرأسية وتحريكها في الاتجاه الأفقي .. ويمكن عمل تكبير أو

تصغير في الاتجاه الرأسي عن طريق الإمساك بالنقطة المتوسطة للحدود الأفقية وعمل تحريك في الاتجاه الرأسي .



(شكل يبين تغيير المقاس المنتظم وفى الإتجاه الأفقى وفى الإتجاه الرأسى)

وكذلك لاحظ عند الوقوف خارج العنصر الرسومى يتحول المؤشر إلى شكل الدوران حيث يمكن عمل دوران للعنصر الرسومي دوران حر .. وعند الضغط على مفتاح shift يمكن عمل دوران بدرجات محددة.

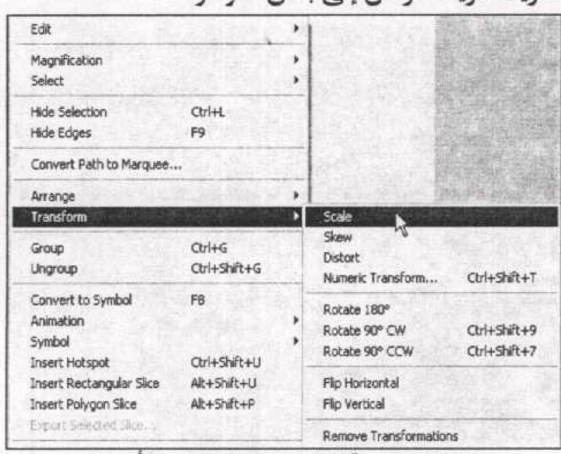


(شكل يبين الدوران rotate)

وعند استخدام الأمر rotate يمكن نقل المركز الموجود لعملية الدوران إلى أحد الأركان لعمل الدوران حول ركن معين .. فنلاحظ أن الدوران يتم حول المحور أو المركز الجديد .. ويمكن التراجع عن أوامر transform عن طريق استخدام الخيار undo ..

ويمكن اختيار الأمر scale أيضا عن طريق الرمز الموجود في شريط الأوامر toolbar وعند اختياره يقوم بعمل نفس التأثير السابق .

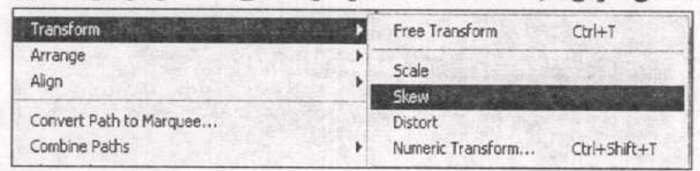
ويمكن أيضا الوصول إلى الأمر scale عن طريق اختيار الصورة أو العنصر والضغط على مفتاح المؤشر الأيمن واختيار القائمة الفرعية transform ثم اختيار scale وهي طريقة سريعة للوصل إلى بعض الأوامر .



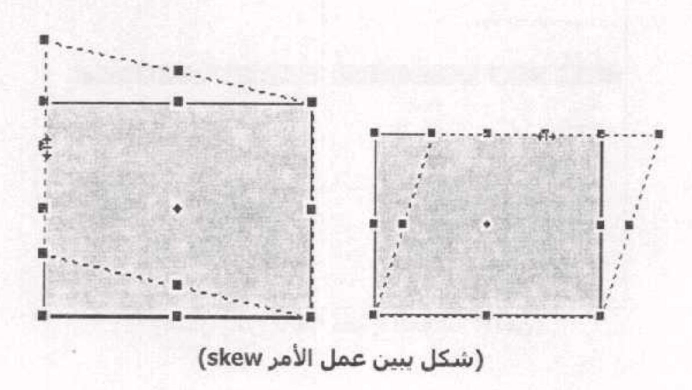
(شكل يبين قائمة مفتاح المؤشر الأيمن)

الأمر skew **والأمر** distort :

حيث يمكن عن طريق الأمر skew الموجود في القائمة المنسدلة modify ثم اختيار transform ثم اختيار skew حيث يمكن عن طريقه عمل انحراف للصورة الحالية عن طريق الإمساك بأحد النقاط وتحريكه إلى الداخل أو إلى الخارج.



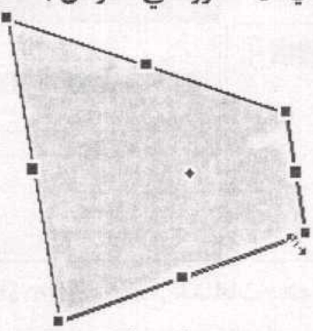
ويمكن أيضا الإمساك بالمقبض المتوسط وعمل تحريك إزاحة في اتجاه محور معين .. ويمكن الوصول إلى الأمر skew عن طريق استخدام الشريط tool bar واختيار skew  وهو موجود أسفل الأمر scale أو يمكن الوقوف على العنصر والضغط على مفتاح المؤشر الأيمن واختيار transform ثم اختيار skew .



(شكل يبين عمل الأمر skew)



الأمر distort حيث يمكن عن طريقه عمل إزاحه حرة لبعض النقاط حيث يمكن الإمساك بنقطة معينة وعمل تحريك لهذه النقطة .. ويمكن عن طريق هذا التأثير عمل تأثير فراغي أي أن الصورة في أكثر من بعد perspective..



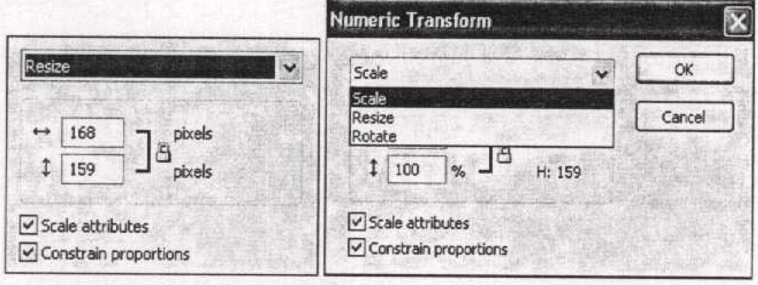
(شكل يبين تأثير الأمر distort)

ويمكن اختيار الأمر عن طريق القائمة المنسدلة modify ثم اختيار transform أو عن طريق الأدوات toolbar أو عن طريق اختيار الصورة والضغط على المؤشر الأيمن ثم اختيار transform ثم distort .

يمكن عمل تغيير أو transformation عن طريق numeric أو عن طريق الأرقام أو عن طريق القائمة المنسدلة modify ثم اختيار transform ثم أختيار numeric transform .

Transform ▸ | Free Transform Ctrl+T
Arrange ▸ | Scale
Align ▸ | Skew
Convert Path to Marquee... | Distort
Combine Paths ▸ | Numeric Transform... Ctrl+Shift+T

حيث يمكن عن طريق هذا الأمر عمل rotate أي دوران للصورة المختارة أو العنصر المختار بزاوية معينة وكذلك يمكن عمل تغيير المقاس scale بنسبة مئوية أو يمكن أيضا عمل resize للصور بأبعاد pixels .



ويمكن إستخدام الأداة transform مع الكتابات وهو أمر غير متلف لخصائص الكتابات فعند إختيارها تظهر الخيارات المتعلقة بها في الجزء properties للدلالة على أنه مازال text أي أنه لم يتم تحويله إلى مسار أو path .

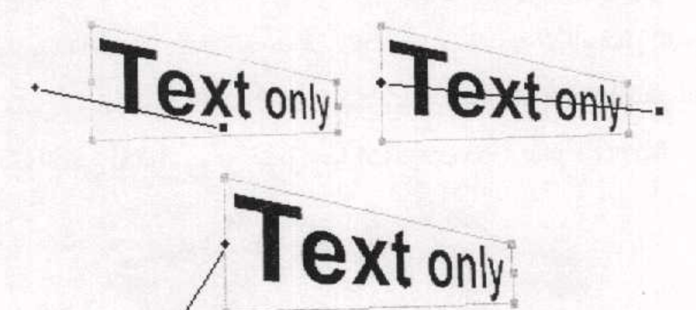


(إستخدام الأمر **skew** مع الكتابات)

ويمكن إختيار أحد الأدوات الخاصة بالأمر transformation ولتكن الأداة skew وعند عمل skew لعنصر الكتابات نلاحظ كيف يمكن عمل skew للكتابات مثلما تقوم بعمل ذلك للصور أو لعناصر المتجهات vectors وكذلك يمكن استخدام الأمر distort مع الكتابات لعمل التأثير المطلوب ويمكن عمل دوران كذلك للكتابة بالزاوية المطلوبة .

Text only

ويمكن عمل transform لأي تدريجة لونية ولاحظ ظهور الخط الأفقي السابق الحديث عنه عندما تحدثنا عن كيفية عمل تدرج الألوان gradient حيث يمكن دوران هذا الخط لتغيير نموذج التدرج.



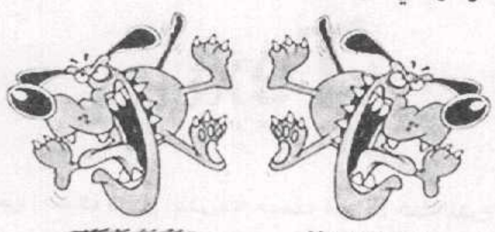
(شكل يبين إختلاف شكل التدريجة حسب مواضع خط التدرج اللونى)

ويمكن أيضا عمل إزاحة للعنصر الرسومى لتغيير التدرج الحادث .. وهكذا يمكنك عمل تغيير في التدرج المتعلق بالألوان أو gradient tool عن طريق أوامر transformation .

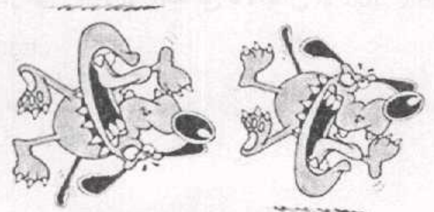
Rotate 180°	
Rotate 90° CW	Ctrl+Shift+9
Rotate 90° CCW	Ctrl+Shift+7
Flip Horizontal	
Flip Vertical	
Remove Transformations	

(شكل يبين أوامر transform الإضافية فى القائمة الفرعية transform)

وهناك أوامر أخر موجودة في القائمة المنسدلة modify ثم اختيار القائمة الفرعية transform واختيار الأمر Rotate 180 لعمل دوران للعنصر المختار بزاوية ١٨٠ درجة .بينما الأمر Rotate 90 درجة في اتجاه عقارب الساعة CWأو عمل الدوران فى عكس إتجاه عقارب الساعةCCW. ويمكن عمل تماثل أو Mirror للعنصر حول المحور الأفقي أو الرأسي عن طريق خيارات flip horizontal ,flip vertical.



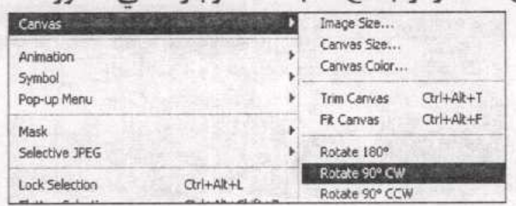
(شكل يبين الأمر flip horizontal)



(شكل يبين الأمر flip vertical)



ويمكن عمل دوران لمحتوى الصورة بالكامل عن طريق استخدام الخيارات الموجودة في الجزء canvas ثم اختيار Rotate 90 أي أن البرنامج يقوم بعمل دوران لجميع العناصر او جميع الطبقات الموجودة في الصورة ..



.. ويمكن أيضا تغيير حجم canvas حسب أبعاد الصورة المختارة أو الصورة الحالية باختيارها ثم استخدام الأمر canvas trim ,fit canvas –modify فيقوم البرنامج بتصغير أبعاد الملف ليناسب حجم الصورة.

لاحظ أن خيارات canvas تقوم بعمل التغيير على الملف بالكامل بما يحتويه من طبقات وعناصر بينما خيالات transform تقوم بعمل التغيير على الطبقة أو الصورة الحالية.

ترتيب العناصر وكيفية عمل المحاذاة والتوزيع للعناصر:

أولاً يمكن اختيار العناصر الموجودة خلف عنصر آخر عن طريق استخدام الأداة select behind tool ويمكن عمل إختياره بالمؤشر حيث يمكن لهذا الأمر رؤية حدوده من خلف العناصر الأخرى.



(إختيار العناصر الموجودة خلف العناصر الأخرى)

ويمكن إزاحة العنصر عن طريق اختياره ثم إزاحته بالمؤشر إزاحة حرة أو يمكن اختياره وعمل إزاحة له عن طريق الأسهم الموجودة على لوحة المفاتيح .

سواء إلى اليمين أو اليسار أو أعلى أو إفل ويمكن جعل حركة بشكل أسرع بالضغط على مفتاح shift .. وهناك المزيد من أوامر التحريك الدقيق للعناصر عن طريق اختيار القائمة المنسدلة modify ثم اختيار align .

محاذاة العناصر Align:

يمكن عمل محاذاة للعناصر بطريقة دقيقة عن طريق استخدام الأمر align الموجود في القائمة المنسدلة modify .

Align		Left	Ctrl+Alt+1
Convert Path to Marquee...		Center Vertical	Ctrl+Alt+2
Combine Paths		Right	Ctrl+Alt+3
Alter Path		Top	Ctrl+Alt+4
Group	Ctrl+G	Center Horizontal	Ctrl+Alt+5
Ungroup	Ctrl+Shift+G	Bottom	Ctrl+Alt+6

أولا قبل استخدام الأمر يجب إختيار مجموعة العناصر ثم الدخول إلى القائمة المنسدلة modify ثم align ثم عمل محاذاة إلى اليسار عن طريق اختيار align leftفيقوم البرنامج بعمل محاذاة إلى أقصى عنصر إلى اليسار .



وعند اختيار المحاذاة إلى اليمين فيقوم البرنامج بعمل محاذاة إلى أقصى عنصر في اليمين .. وعند اختيار الأمر align top أو align bottom فيقوم البرنامج بعمل محاذاة لأكثر العناصر الموجودة بأعلى أو اكثر العناصر الموجودة بأسفل .

ويمكن أيضا عمل محاذاة center vertical أو center horizontal حيث يقوم البرنامج بعمل محاذاة لوضع المركز للعناصر.. ويمكن اختيار عنصرين فقط لعمل المحاذاة بينهما عن طريق اختيار أحد العناصر ثم الضغط على مفتاح shift واختيار العنصر الآخر فيقوم البرنامج بعمل محاذاة عند اختيار align بين هذين العنصرين فقط .

ويمكن جعل المسافة بين العناصر متساوية عند عملية التوزيع أى أنه يمكن عمل محاذاة مع التوزيع align&distribute بشكل متساوي عن طريق اختيار الأمر modify ثم اختيار align ثم اختيار distribute width او distribute hieght مثلا عند عمل distribute hieght يقوم البرنامج بعمل توزيع للعناصر بمسافات منتظمة وتفيد هذه الأوامر الخاصة align عند تصميم buttons المفاتيح لصفحات الويب أو تصميم المفاتيح المستخدمة لتصميمات المالتي ميديا لأنه يصعب ضبط المسافة بين العناصر عن طريق النظر فقط .

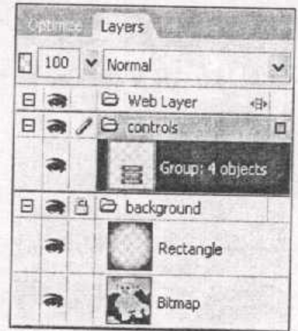


(شكل يبين عمل المحاذاة وتوزيع المسافات بين العناصر الرسومية المفاتيح)



ترتيب العناصر Arrange:

يمكن عن طريق layers أو الطبقات عمل ترتيب للعناصر الرسومية الموجودة في المشهد... وترتيب الطبقات كما ذكرنا من أسفل إلى أعلى حيث يمكن عمل تغيير في ترتيب العناصر الموجودة في المشهد عن طريق تغيير ترتيب الطبقات لوضع طبقة قبل طبقة تلاحظ اختفاء الشكل الموجود فى الطبقات السفليه.



(ترتيب الطبقات باستخدام الطبقات)

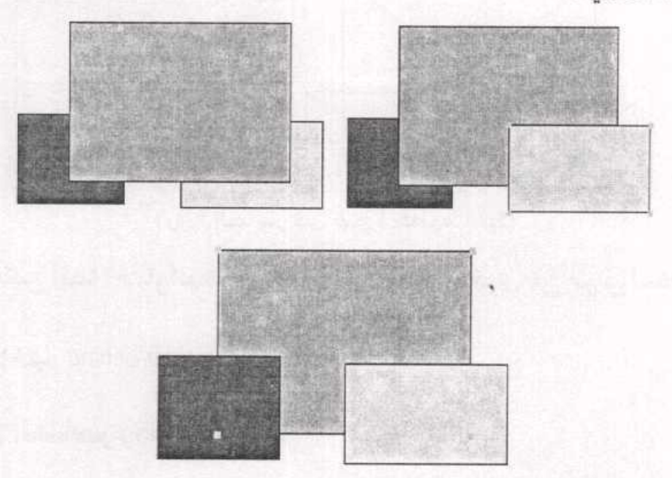
ويمكن عمل هذا الترتيب أو تغيير الترتيب عن طريق اختيار القائمة المنسدلة modify ثم اختيار arrange .



مثلا كما بالشكل التالى عند اختيار arrange واختيار send backward يقوم الأمر بإرسال العنصر الرسومى خطوة إلى الخلف ويظهر تأثيره أيضا في النافذة layers وعند اختيار send backward مرة ثانية يقوم البرنامج بإرساله مرة أخرى إلى الخلف .. وعند اختيار send to back يقوم البرنامج بإرساله أو بجعله هو في



الطبقة الخلفية.

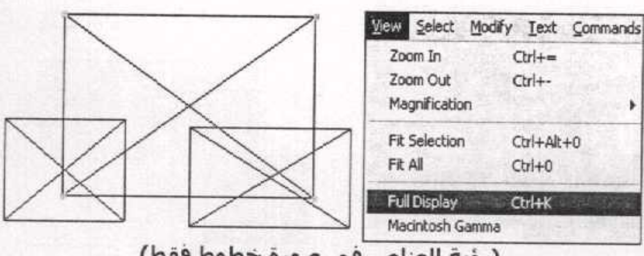


(شكل يبين تغيير الترتيب Arrange للعناصر)

وعند اختيار الأمر bring to front يقوم البرنامج بجعله في الطبقة الأولى أو إرساله إلى الأمام فى الطبقة العلوية أو في الصدارة ويمكن إرساله خطوة واحدة إلى الأمام عن طريق bring forward وتستخدم القائمة الفرعية arrange لإعادة ترتيب العناصر الرسومية الموجودة في التصميم .

ولرؤية العناصر المختفية يمكن ذلك عن طريق القائمة المنسدلة view ثم إغلاق الخيار full display فتظهر العناصر في صورة مستطيلات حيث يمكن رؤية العناصر المختفية خلف عناصر أخرى ثم قم بتشغيل الخيار مرة ثانية .





(رؤية العناصر فى صورة خطوط فقط)

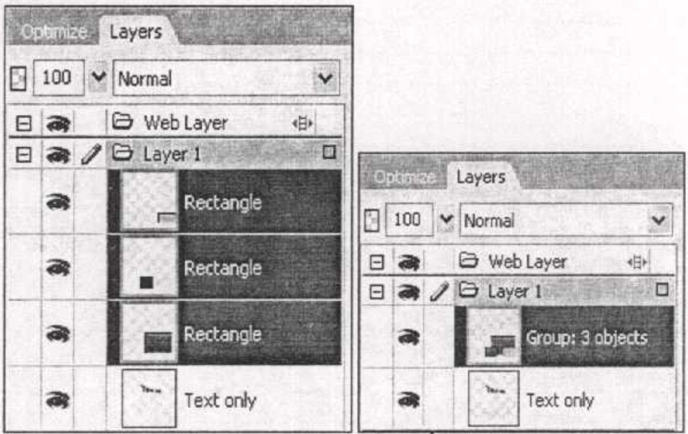
.. ويمكن أيضا اختيار العناصر المختفية خلف عناصر أخرى عن طريق استخدام أمر الاختيار select behind  .

دمج العناصر Grouping :

في بعض الأحيان وعند ازدحام صفحة التصميم بالعناصر الرسومية وعند الخوف من عمل خطأ معين بإزاحة عنصر غير مرغوب في إزاحته يمكن دمج مجموعة العناصر عن طريق اختيارها ثم اختيار الأمر group من القائمة المنسدلة modify فيقوم البرنامج بعمل group أو دمج للعناصر معاً بصورة مؤقتة.

Group	Ctrl+G
Ungroup	Ctrl+Shift+G

ويظهر ذلك في النافذة layers ويمكن إزاحة هذه العناصر بصورة كلية أو معاً عن طريق استخدام أدوات الإزاحة .

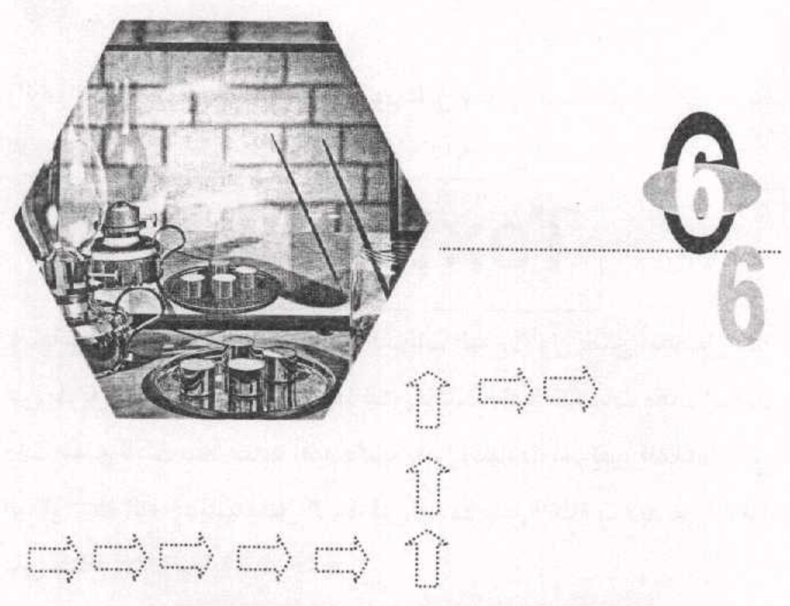


(شكل يبين تأثير الأمر group على الطبقات)

ويمكن فصل المجموعة مرة ثانية عن طريق استخدام الأمر ungroup من القائمة المنسدلة modify ..

فيقوم كل عنصر باستعادة الخصائص المتعلقة به ولاحظ أن الأمر group أمر غير متلف لأن كل عنصر يستعيد خصائصه في الجزء properties ولكن في حالة عمل group وتغيير الخصائص من الجزء properties مثلا تغيير لون أو تغيير خط stroke فإن ذلك يؤثر على جميع العناصر الموجودة في المجموعة .

وفى هذه الحاله عند فصل العناصر عن طريق الأمر ungroup يحتفظ بكل عنصر بخصائص التي تم الحصول عليها عند استخدام الأمر group .



6

الكتابات داخل Fireworks

● تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام ●

Fireworks

والرمز الخاص A بالكتابات موجود على يسار واجهة البرنامج في شريط الأدوات toolbar وعند اختياره يمكن إنشاء كتابات في المشهد.

Text tool

وبرنامج fireworks يوفر نوعين من الكتابات النوع الأول يمكن الحصول عليه عن طريق الضغط واستمرار الضغط لفتح نافذة خاصة بالكتابات وهذه النافذة ذات حجم ثابت مثلا عندما أقوم بكتابة بعض الكتابات بعد تغيير المحاذاة إلى اليسار left align. وعندما يصل السطر إلى حدود مربع الكتابات لابد من الضغط على مفتاح enter لبداية سطر جديد.

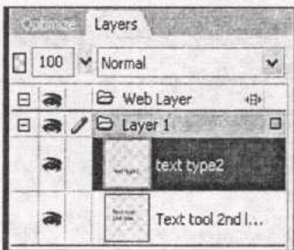
Text tool
2nd line

بينما النوع الآخر من الكتابات يمكن الحصول عليه عن طريق اختيار أداة الكتابة A text tool ثم الضغط على أي موضع في صفحة التصميم فيقوم البرنامج بفتح مربع كتابات صغير حيث يمكن عن طريقة كتابة الحروف..ولاحظ ظهور دائرة صغيرة أعلى يمين مربع الكتابات ..ويمكن اختيار الكتابات بعد ذلك وتعديل الخط المستخدم وكذلك لونه أو المحاذاة .

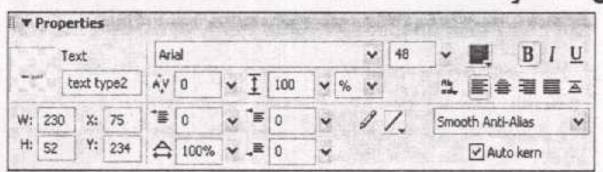


text type2

وعند اختيار امر الكتابات أو text tool يقوم البرنامج بإنشاء طبقة layerلكل كتابات ويمكن تغيير أسماء هذه الطبقات للتمييز بينها عن طريق الضغط المزدوج وكتابة أي اسم آخر ..



وعند اختيار مجموعة كتابات أو طبقة معينة تحتوي على كتابات تظهر الخيارات المتعلقة بالكتابات في الجزء properties وعند اختيارها يمكن تغيير نوع الخط font المستخدم عن طريق الجزء font وتظهر المعاينة على يمين الخطوط لاختيار نوع الخط المطلوب .. ويمكن أيضا التحكم في حجم الخط المستخدم عن طريق المقدار size .



ويمكن تغيير لون الخطوط المستخدم عن طريق الرمز الخاص باللون .. ويمكن إختيار أكثر من لون للكتابات عن طريق إختيار بعض الكتابات فقط وتغيير لونها .



ويمكن أيضا جعل الكتابات bold عن طريق تشغيل الخيار bold أو إغلاقه ويمكن جعله italic مائل عن طريق استخدام الرمز italic ويمكن وضع خط تحت الكتابات عن طريق الخط underlineويمكن عمل محاذاة للكتابات إلى اليمين أو اليسار أو التوسيط عن طريق خيارات align .



ويمكن الوصول للأوامر السابقة ايضا عن طريق القائمة المنسدلة text واختيار خط أخر أو اختيار size لتغيير حجم الخط المطلوب أو style لاختيار bold او italic او underline . ويمكن ايضا عن طريق align عمل محاذة لليمين أو لليسار او توسيط حسب الحاجة وهي نفس الخيارات الموجودة في برامج الكتابات مثل وورد .

Bold italic

المزيد من الخيارات المتعلقة بالكتابات text :

·مثلا عند اختيار الكتابات ثم تغيير المقدار kerning وهى المسافة بين الأحرف بعضها وبعض ويتطلب ذلك الوقوف بين حرفين ثم زيادة المقدار kerning لزيادة المسافة بين الأحرف ويمكن نقصان المسافة عن طريق اختيار رقم بالسالب ويمكن جعل القيمة صفر للعودة إلى الوضع الطبيعي.





(تأثير زيادة القيمة kerning)

ويمكن أيضا زيادة المسافة بين الأسطر بعضها وبعض عن طريق المقدار leading ويمكن جعل ذلك بنسبة مئوية او عن طرق استخدام pixels .



(شكل يبين تباعد الأسطر leading)

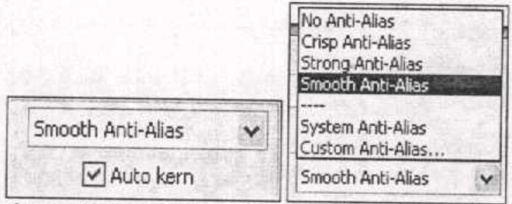
مثلا عند اختيار فقرة كتابات ثم زيادة القيمة leading عن طريق الكتابة تزيد المسافة بين الأسطر أو عن طريق المؤشر الموجود على يمين القيمة.

ويمكن أيضا ترك مسافة في بداية الفقرة عن طريق استخدام القيمة paragraph ident فيقوم البرنامج بترك مسافة في بداية الفقرة او في السطر الال من الفقرة ..

ويمكن ترك مسافة بين الفقرة الحالية والفقرة السابقة او الفقرة الحالية والفقرة التالية .. عن طريق الخيار space preceding paragraph,space after paragraph .

ويمكن عمل stretch للكتابات في الاتجاه الأفقي عن طريق المقدار horizontal scale سواء كان ذلك بالزيادة او النقصان ..

ويمكـن اختيار احد الخيارات الموجودة فى الجزء anti-aliasing level لتحديد درجة التنعيم وكيفية ظهور الكتابات عن طريق إختيار smooth anti-alias او strong أو crispأو غيرها من الخيارات للتأثير على الكتابات المختارة .



(شكل يبين خيارات anti-alias والخيار auto kern)

ويمكـن استخدام Auto kernلعمـل kerning بطـريقة تلقائية أو يمكـن ضبطها بالطريقة العادية الافتراضية عن طريق استخدام القيمة kerning

مؤثرات الكتابات :

كيفية عمل الكتابات على المسارات Paths:

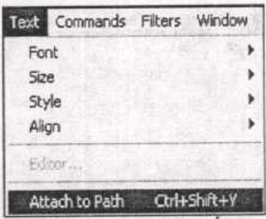
ولعمل ذلك نختر الكتابات ثم نقوم بالضغط على مفتاح shift من لوحة المفاتيح واختيار المسار أيضا فيقوم البرنامج باختيار الكتابات واختيار المسار .

Text on path

(شكل يبين إختيار الكتابات والمسار)

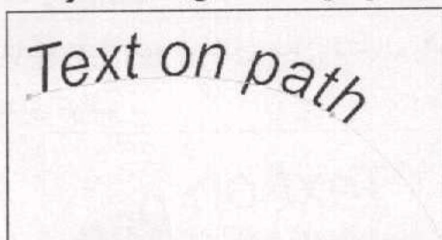


بعد ذلك نقوم بالانتقال على القائمة المنسدلة text ثم اختيار attach to path فيقوم البرنامج بجعل الكتابات تسير على المسار ولاحظ أن الكتابات تتبع دوران المسار .

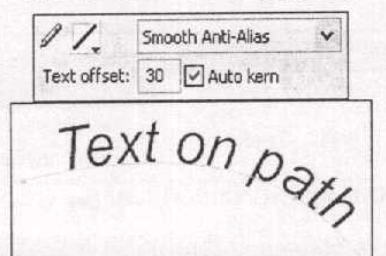


(الأمر attach to path)

ولاحظ زيادة الخيار text offset من خيارات الكتابات بعد تركيبة على المسار حيث يمكن عن طريقة ترحيل الكتابات عن بداية المسار .



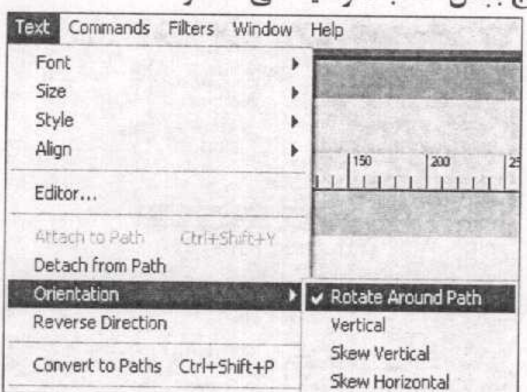
(شكل يبين الكتابات على المسار)



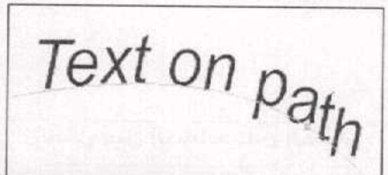
(شكل يبين الخيار text offset وترحيل الكتابات عن بداية المسار)

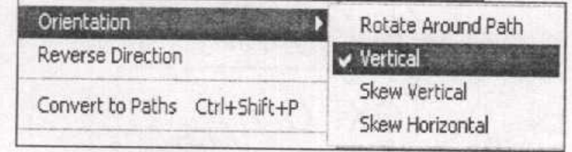


ويمكن الوصول إلى بعض الخيارات الخاصة بذلك عن طريق القائمة المنسدلة text ثم اختيار orientation ثم اختيار vertical بدلا من rotate around path فيقوم البرنامج بجعل الكتابات رأسية على المسار ..



وعند اختيار skew vertical يقوم البرنامج بجعل الكتابات رأسية ولكن مع عمل انحراف في المستوى الرأسي.



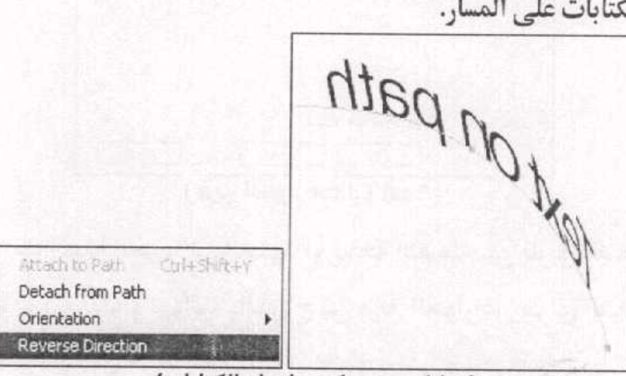


(شكل يبين الخيارvertical Orientation)

وعند اختيار skew horizontal يقوم البرنامج بعمل التأثير في المستوى الأفقي.

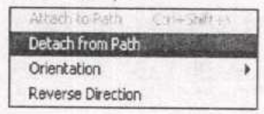


ويمكن أيضا عكس الكتابات من نهاية المسار إلى بداية المسار عن طريق اختيار text ثم اختيار reverse direction فيقوم البرنامج بعكس اتجاه المسار أو عكس اتجاه الكتابات على المسار.



(شكل يبين عكس إتجاه الكتابات)

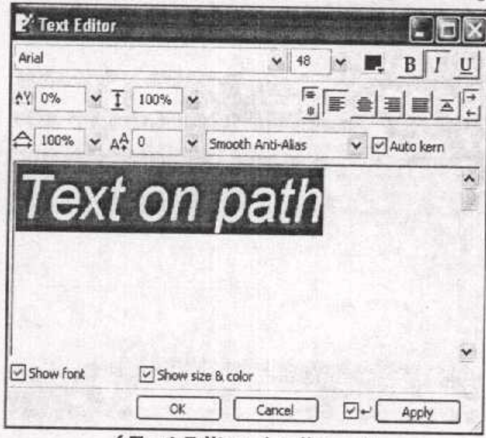
وعند إختيار الأمر detach from pathفيقوم البرنامج بفصل الكتابات عن المسار .



يمكن عن طريق القائمة المنسدلة text اختيار editor فيظهر مربع الحوار text editor حيث يمكن عن طريقه الوصول إلى نفس الخيارات الموجودة في الجزء properties ولاحظ أن البرنامج يوفر معاينة للتغيير حيث يمكن تغيير الخط .. أو تغيير حجم الكتابات أو اللون أو bold أو italic أو عمل محاذاة أو leading او



غيرها من الخيارات الأخرى ..



(مربع الحوار Text Editor)

ويمكن نقل هذا التغيير إلى المشهد أو صفحة التصميم عن طريق الضغط على apply او يمكن نقله والموافقة والخروج من مربع الحوار عن طريق الضغط على ok .. وللخروج دون حفظ المتغيرات قم بالضغط على مفتاح cancel ويمكن ايضا عن طريق القائمة المنسدلة text الوصول الى القاموس المستخدم فى عملية المراجعة أو spelling check واختيار القاموس المراد في عملية المراجعة والتدقيق للكلمات.. وبعد ذلك وبعد إختيار القاموس من الامر spelling setup قم باختيار الأمر spelling check فيقوم البرنامج بعمل المراجعة المطلوبة للكتابات .



Spelling Setup

Dictionary: ☑ Macromedia
☐ English (American)
☐ English (British)
☐ English (Canadian)

Personal dictionary path:
E:\Documents and Settings\Administrator\Application Data

Edit Personal Dictionary

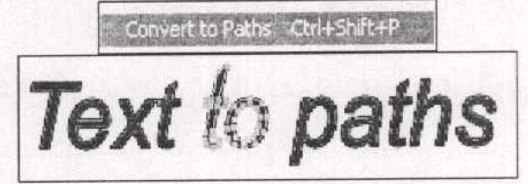
Options: ☑ Find duplicate words
☑ Ignore words with numbers
☑ Ignore Internet and file addresses
☑ Ignore words in UPPERCASE

OK Cancel

(شكل يبين إختيار القاموس لمراجعة الكتابات)

ويمكن ايضا عن طريق الأمر convert to path تحويل الكتابات إلى مسارات أو path ولاحظ أنه عند تحويل الكتابات إلى مسار لا تصبح خصائص الكتابات فعاله أي لا يمكن تغيير خصائص الكتابات مثل الحال قبل التحويل ولكن تتحول إلى مجموعة من المنحنيات .

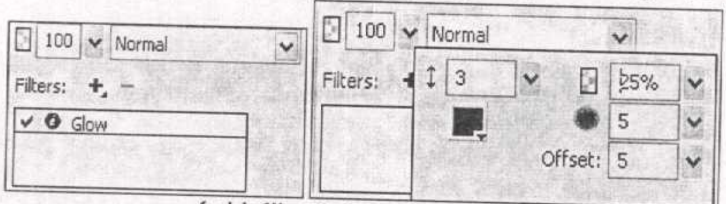
Convert to Paths Ctrl+Shift+P



حيث يمكن اختيار هذه المنحنيات ونقاط المنحنيات وتعديل النقاط.. ويمكن تغيير اللون لكل عنصر من هذه العناصر على حده .. وذلك للحصول على التأثير

المطلـوب بالنسبة لمنحنيات الكتابات .. وهي طريقة سهله وسريعة للحصول على أشكال معينة فبدلا من رسم هذه المنحنيات قم بكتابتها على أنها كتابات ثم قم بتحويلها إلى مسارات عن طريق اختيار الأمر convert to path ثم بعد ذلك قم بتعديل النقاط في هذه المسارات .

ويمكن عمل تأثير على الكتابات أو مؤثرات للكتابات عن طريق القائمة filters الموجـودة في خصائص العنصر او الكتابات او اختيار احد هذه الخيارات سواء bevel اوemboss أوglowأو غيرها من الخيارات الكثيرة التى يوفرها الأمر filters حيث يمكن الضغط على مفتاح + لإضافة مؤثر جديد للتأثير على الكتابات.



(إضافة المؤثر glow إلى الكتابات)

Text filters

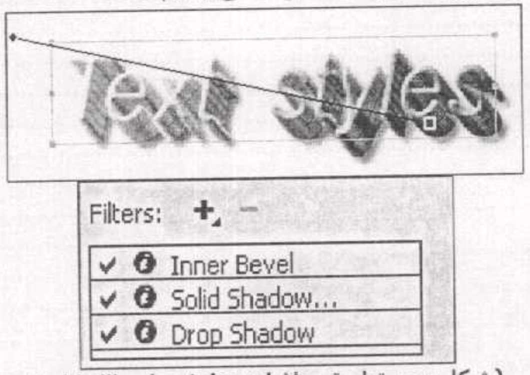
ويمكـن اختيار أحـد الـنماذج سابقة الإعـداد الموجـوة في الجزء assets عـن طريق الجزء stylesواختيار أحد النماذج المعدة سابقاً ..





(شكل يبين خيارات styles)

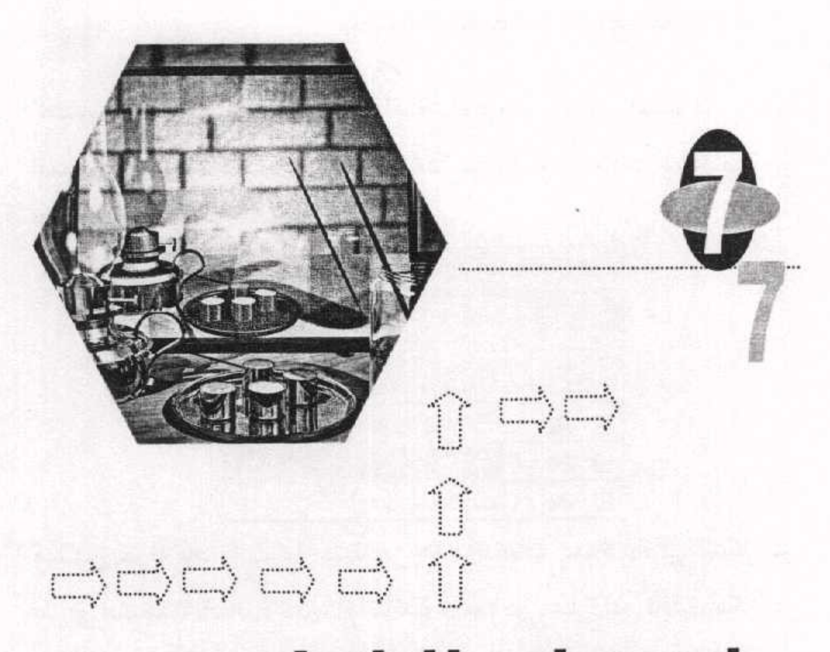
ولاحظ أنه عند اختيار style معين يقوم البرنامج بإضافة بعض المؤثرات إلى الجزء filters حيث يمكنك اختيار احد هذه التأثيرات من هذه النافذة أو عمل تأثير جديد عن طريق اختيار filters او الدمج بينهم معاً ...



(شكل يبين تطبيق مؤثرات styles على الكتابات)

وهكذا يمكنك تغيير التأثيرات الخاصة بالكتابات سواء كان هذا النموذج عبارة عن نموذج جاهز أو نموذج تقوم بعمله عن طريق استخدام المؤثرات.





7

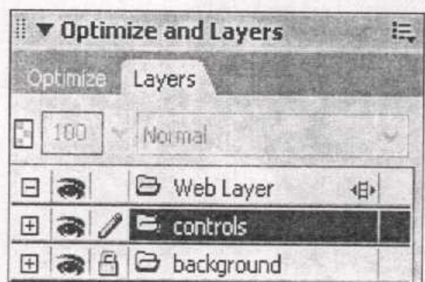
استخدام الطبقات

Layers

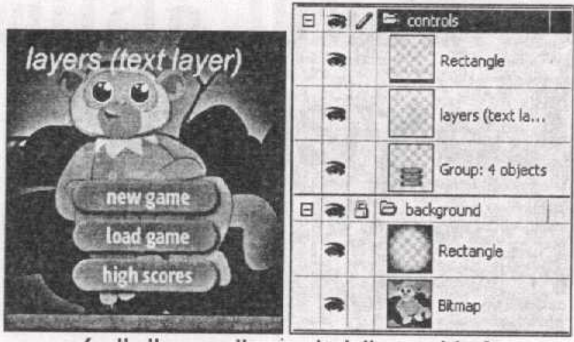
تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام

Fireworks

الطبقات طريقة جيدة لتنظيم عناصر المشهد أو عناصر صفحة التصميم مثلا تصميم الموجود بالمشهد هو عبارة عن مجموعة من العناصر vectors ومجموعة من الصورة وأيضا كتابات text ..



ويمكن معرفة محتويات كل طبقة من هذه الطبقات الموجودة في الشكل عن طريق استخدام النافذة layers والنافذة layers هي عبارة عن نافذة يمكن عن طريقها تنظيم أو فصل عناصر المشهد كما يبدو في الشكل .



(شكل يبين الطبقات فى التصميم الحالى)

ولاحظ أن العنصر الذي تقوم برسمه أولاً يتم وضعه في الطبقة الأولى ثم بعد ذلك العنصر الذي يليه أي أن ترتيب الطبقات من أسفل إلى أعلى .. ويمكن

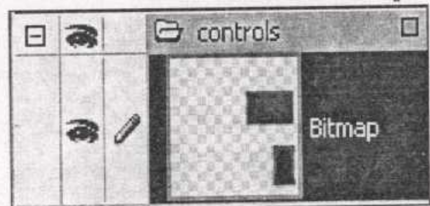


التحكم في إغلاق أي طبقة أو تشغيلها عن طريق الضغط على رمز العين المجاور لهذه الطبقة ..

إنشاء الطبقات :

عند اختيار أحد الأدوات الموجودة في bitmap وليكن marquee tool الخاص بالاختيار لعمل اختيار على شكل مستطيل ثم اختيار الأداة الخاصة بالملء paintbucket لعمل ملء باللون للجزء المختار والنسيج المختارtexture في الوضع الحالي .

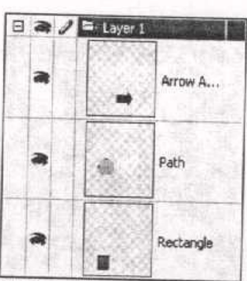
فيقوم البرنامج بإدراج الألوان والنسيج إلى مستطيل الاختيار ويقوم بوضع هذا العنصر فى الطبقة الحالية وعند اختيار مستطيل أخر نلاحظ أن البرنامج قام بوضع العنصر الرسومي فى نفس الطبقة الحالية.



برنامج fireworks يقوم بفصل كل عنصرمن عناصر المتجهاتvectors داخل طبقة منفصلة حتى يمكن التحكم فية بسهوله على حدة .

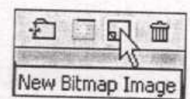




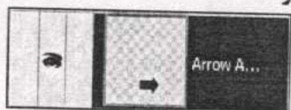


(فصل عناصر رسوم المتجهات vectors إلى طبقاتlayers بطريقة تلقائية)

بينما فى حالة العناصر bitmap image لا يقوم البرنامج بعمل ذلك بصورة تلقائية وإنما يجب إختيار الرمزnew bitmap image من الرموز الموجودة أسفل نافذة الطبقات حتى لا يقوم البرنامج بوضع عناصر bimap مع بعضهم فى نفس النافذة sub-layer .



ولاحظ أن الطبقة الحالية التى يقوم البرنامج بوضع العناصر داخلها تحاط بإطار أزرق للدلالة على الإختيار .



في حالة الرغبة في فصل كل عنصر في طبقة مستقلة فقم بعمل ذلك عن طريق اختيار الرمز new layer الموجود أسفل الطبقةlayer ويمكن عمل ذلك ايضا عن طريق نقل العنصر بعد الإنشاء بالمؤشر من طبقة إلى طبقة أخرى ... ويمكن حذف أي طبقة من هذه الطبقات عن طريقها سحبها إلى سلة المهملات .. أسفل النافذة layers .



والنافذة layers تستخدم لترتيب العناصر الموجودة في المشهد وكذلك فصل كل عنصر على حده .. ولاحظ أنه عند استخدام أدوات vector عند استخدام أي أداة من أدوات المتجهات يقوم البرنامج تلقائيا بفصله على حدة داخل الطبقة الحالية.

بينما لإنشاء نافذة جديدة بالنسبة bitmap قم باستخدام الأمر new bitmap image لاحظ أن استخدام layers في برنامج fireworks مختلف قليلاً عن استخدام layers في برنامج photoshop حيث أن فوتوشوب يعتبر أن كل نافذة هي عبارة عن طبقة بينما في برنامج fireworks يعتبر كل نافذة عبارة عن sub-layer ويعتبر المجلد الموجود داخله كل هذه الطبقات هو الطبقة .. ولكن الحقيقة أن التعامل مع الطبقات واحد سواء قمت باختيارها على أنه sub-layer أو layer . مثلا عندما أقوم باختيار layer معينة يصبح الشريط الخاص بها ذو لون أزرق حيث يمكن الضغط على رمز العين لإخفاء محتويات هذه الطبقة أو إظهاره مرة ثانية ..

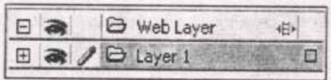
ولاحظ أنه كما ذكرنا ترتيب الطبقات من أسفل إلى أعلى أي أن الطبقة الموجودة بأسفل هي الطبقة الخلفية والطبقات الموجودة أعلها تظهر أعلى منها في صفحة التصميم وذلك في حالة اشتراكهم في نفس الموضع في لوحة التصميم ويمكن تبديل الطبقات معا عن طريق السحب بالمؤشر.

وكما ذكرنا يمكن إغلاق محتويات الطبقة أو إظهارها عن طريق رمز العين ويمكن عمل ذلك على مستوى الطبقة ككل عن طريق رمز العين بجوار المجلد

أو بجوار كل عنصر من العناصر الموجودة في المجلد.

ويمكن أيضا جعل الطبقات قابلة للتعديل أو غير قابلة للتعديل عن طريق الضغط على رمز القلم المقابل للطبقة ككل أو أمام العنصر المطلوب عمل lock (ظهور رمز القفل)له مثلا عند جعل الرمز القلم تصبح هذه الطبقات أو محتويات الطبقة قابلة للتعديل .

والطبقة web layer هي طبقة افتراضية يقوم البرنامج بوضعها لوضع عناصر تصميم صفحة الويب بها مثل hotspots .. أو slices ..



ويمكن إنشاء طبقة جديدة أو مجلد يحتوي على مجموعة sub layer جديدة عن طريق الضغط على مفتاح new/duplicate layer فيقوم البرنامج بعمل طبقة جديدة ..



حيث يمكن عن طريق اختيارها عمل مجموعة من النوافذ داخلها .. ويمكن إغلاقها عن طريق الضغط على مفتاح plus(+) لإغلاق المجلد .. ويمكن أيضاً إخفاؤه أو إظهاره عن طريق رمز العين وذلك غي حالة وجود محتويات بهذه الطبقة ويمكن حذف طبقة معينة أي مجلد معين أو مجموعة نوافذ sub-layer عن طريق سحبه إلى رمز الحذف أو إختيار الطبقة والضغط على الرمز.

ويمكن تخفيف درجة العتامةopacity الموجودة لطبقة معينة عن طريق اختيارها



ثم اختيار المقدار الخاص opacity لتقليل العتامة أو زيادة الشفافية ويمكن كذلك التحكم في عناصر دمج الألوان blending mode وتحدد هذه العناصر كيفية تفاعل ألوان الصورة الحالية مع الصورة الموجودة أسفلها ..



وعند اختيار sub-layer معينة ولتكن كتابات تحاط النافذة المختارة بإطار وتظهر المتغيرات الخاصة بهذه الطبقة المختارة ..وعند إختيار طبقة معينة يقوم البرنامج بإختيار محتوياتها وتظهر الخيارات المتعلقة بها فى الجزء properties .

ويمكن الوصول إلى المزيد من الأوامر المتعلقة بالطبقات عن طريق الضغط على السهم الموجود أعلى يمين النافذة layer حيث يمكن طريق الأمر new image عمل طبقة جديدة bitmapوهو مماثل للأمر new bitmap image..



ويمكن أيضا عمل new layer أي عمل مجلد يحتوي على مجموعة sub-layer أو عمل copy نسخة من طبقة معينة عن طريق الأمر duplicate layer ويمكن جعل طبقة مشتركة بين الإطارات share this layerوسنتحدث على ذلك عند الحديث عن الحركة animation .

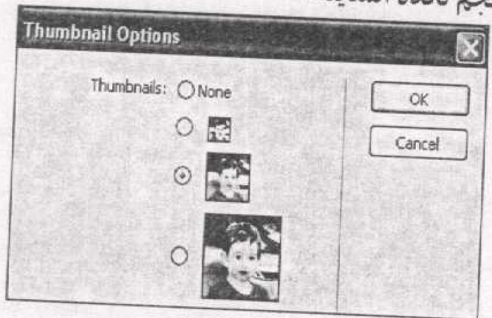


ويمكن حذف طبقة معينة عن طريق الأمر delete layer أو الضغط على مفتاح delete من لوحة المفاتيح أو سحبها إلى الرمز trash ويمكن دمج مجموعة من الطبقات معاً عن طريق استخدام الخيارات flatten selection أو merge down فعند اختيار merge down يتم دمجها مع الطبقة الموجودة أسفلها فيقوم البرنامج بدمجهم معاً في طبقة احدة ..

Hide All
Show All
Lock All
Unlock All

ويمكن أيضا إخفاء جميع الطبقات عن طريق hide all أو إظهار جميع الطبقات عن طريق show all أو عمل lock لجميع الطبقات عن طريق lock all أو unlock لفك هذا القفل ويمكن إضافة قناع عن طريق add mask لإخفاء جزء من الطبقة الحالية .

أو يمكن تغيير شكل المعاينة thumbnail عن طريق thumbnail options حيث يمكن اختيار حجم نافذة المعاينة .

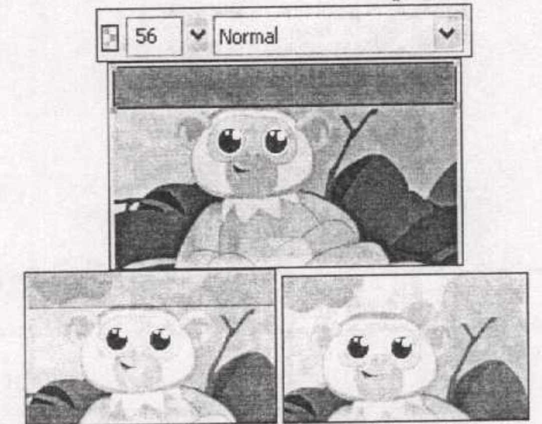




كيفية الدمج ما بين الألوان Blending mode:

نقوم باختيار المستطيل من الجزء vector لرسم مستطيل باللون الحالي ولاحظ معي أن الطبقة الحالية المفتوحة وهي الطبقة bitmap وهي تحتوي على bitmap .

بعد ذلك نختار الأداة rectangle ثم رسم مستطيل ولاحظ معي أن المستطيل يقوم بإخفاء العنصر الموجود خلفه وعند تقليل العتامة opacity عن طريق المقدار opacity الموجود في خيارات العنصر properties ..



(رسم عنصر المستطيل فوق الصورة وتقليل العتامة opacity)

ويمكن عمل ذلك عن طريق الخيار opacity الموجود في النافذة layers ويمكن التحكم في الخيارات الخاصة بدمج الألوان عن طريق الخيارات في الجزء blend mode :

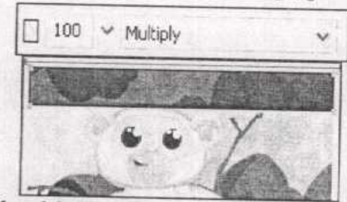
normal يقوم بإضافة اللون إلى اللون الموجود أسفله ..فيختفي اللون الموجود

بالطبقة للا سيما إذا كانت قيمة العتامة opacity كبيرة للطبقة العلوية .



(نظام الدمج normal يخفى نقاط الصورة أسفله)

بينما عند اختيار النظام ثان Multiply يقوم البرنامج بمزج الألوان الموجود في الطبقة الحالية والطبقة الموجودة أسفله ..



(تأثير إستخدام نظام الدمج multiply)

وكل نوع من أنواع blend mode يعطي نتيجة مختلفة نتيجة استخدام معادلة رياضية لدمج الألوان بين الطبقات بعضها وبعض مثلا hue يقوم باستخدام اللون مع الطبقة السفلية ..

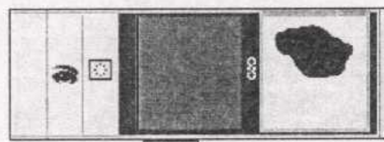


(تأثير إستخدام نظام الدمج Hue)



وهكذا يمكن الحصول على العديد من التأثيرات باستخدام أنظمة blend mode وتستخدم هذه الأنظمة كما ذكرنا لعمل التأثيرات أو المؤثرات على الطبقات وفي تصميم الطبقات .

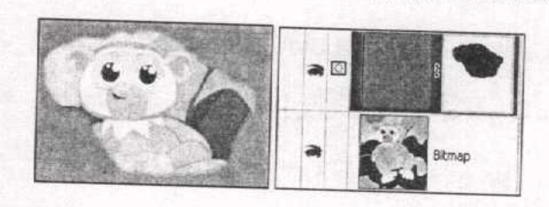
عمل الأقنعة للطبقات layer mask :



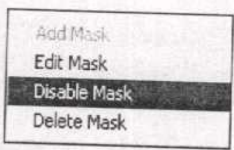
عن طريق اختيار الأداة add mask فيقوم البرنامج بإدراج هذا الرمز إلى محتوى الطبقة للدلاله على أنك تقوم الآن بعمل قناع mask بدلا من عمل تلوين ثم اختيار أحد أدوات التلوين الموجودة في الجزء bitmap ولاحظ أن الألوان المتاحة في نظام mask mode هو اللون الأسود لعمل فجوات أو ثقوب في الطبقة الحالية أو في الطبقة المختار معها القناع وذلك لإظهار محتويات الطبقة الموجودة أسفلها واللون الأبيض يؤدي إلى حذف الفجوات والثقوب..



ويمكن عمل التلوين عن طريق الفرشاة brush أو عن طريق أداة الملء paintbucket .. ولاحظ أن العناصر التي يتم تلوينها باللون الأسود تظهر في النافذة الخاصة بالقناع .



وعند اختيار السهم الموجود بأعلى النافذة layers يمكن الوصول إلى بعض الخيارات الخاصة بالقناع مثل disable mask حيث يمكن عن طريقه إلغاء تأثير القناع بشكل مؤقت ..

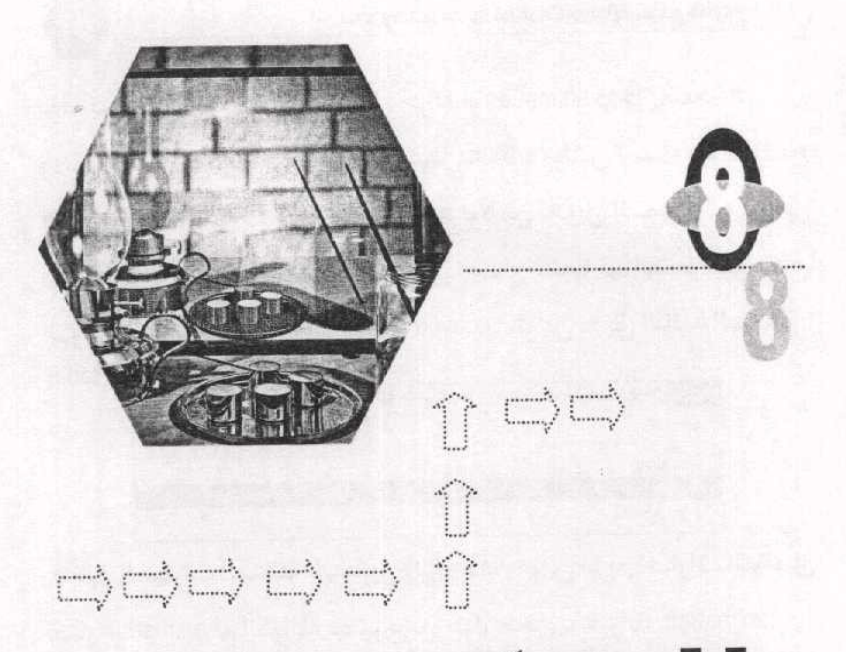


ويمكن تشغيله مرة ثانية عن طريق الضغط على الرمز الخاص به ...ويمكن حذفه عن طريق سحبه إلى سلة المهملات فيسأل البرنامج هلى تريد تطبيقه قبل عملية الحذف أم تريد إهمال تأثيره عن طريق اختيار discard ويمكنك عمل أقنعة للطبقات لعمل تأثير بين الطبقات بعضها وبعض ..

Do you want to apply the mask before removing? Applying the mask will convert the object and mask into a single bitmap image.

Discard | Cancel | Apply

(شكل يبين سؤال البرنامج عن تطبيق القناع قبل حذفه أو أهماله)



8

الحركة

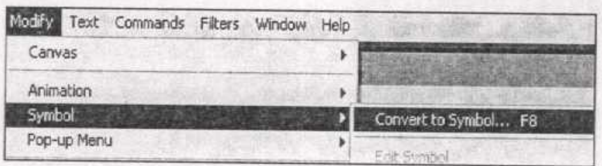
Animation

تصميم عناصر الرسوم لصفحات الويب باستخدام

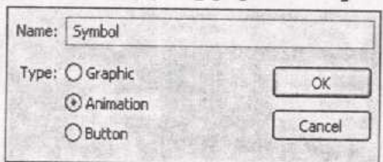
Fireworks



يوفر برنامج fireworks امكانية عمل حركة أو animation داخل صفحة التصميم وذلك لعمل banners في المواقع او عمل cartoon ولكن ليست بقوة برنامج فلاش ولعمل حركة داخل البرنامج لابد اولا من تحويل العنصر الرسومي الى animation symbol ويتم ذلك عن طريق اختيار العنصر ثم الضغط على مفتاح المؤشر الأيمن .. ثم اختيار convert to symbol .. أو عن طريق القائمة المنسدلة . Modify

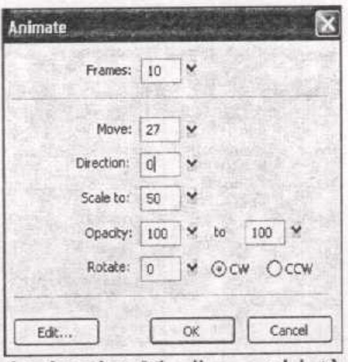


فتظهر الخيارات المتعلقة بالتحويل إلى symbol ومن مربع خيارات التحويل نختار animation ثم الموافقة فيظهر مربع حوار خاص بمتغيرات animation.



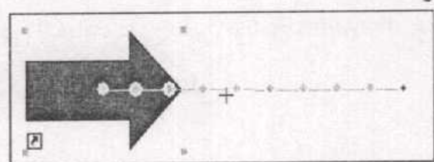
حيث يمكن تحديد عدد الإطارات الموجودة في الحركة أو frames ويمكن عمل إزاحة في اتجاه معين عن طريق المقدار direction والمقدار move ويمكن عمل scale للعنصر الرسومي أي تغيير المقاس وكذلك القيمة opacity لتغيير الشفافية أو الدوران rotationأو غيرها من الخيارات الأخرى .





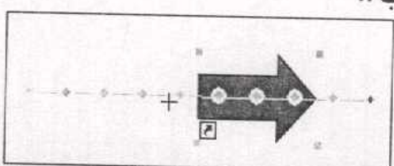
(خيارات مربع الحركة animation)

وعند الموافقة يسأل البرنامج هل تريد زيادة عدد الإطاراتframes لتناسب الحجم الجديد ..ولاحظ ظهور المتغيرات الخاصة بالتحريك animation في الجزء properties وظهور نقطة حمراء ونقطة أخرى خضراء لتدل على الخط المتعلق بالحركة وعند سحب النقاط إلى مواضع جديدة لعمل الحركة معنى ذلك أن العنصر سيتحرك من النقطة الخضراء الإطار الأول إلى النقطة الحمراء وهي الإطار الأخير ...



ولاحظ أنه عند الوقوف على كل إطار يصبح هو الإطار الحالي أو frame الحالي .. ويمكن أيضاعمل دوران rotate أو scale للعنصر أثناء الحركة وذلك بين الاطار الأول والاطار الأخير مثلا عند عمل scale عن طريق تغيير القيمة الخاصة بالمقاس scale وجعلها تساوي ٥٠٪ مثلا ..وعند استعراض الاطارات عن طريق



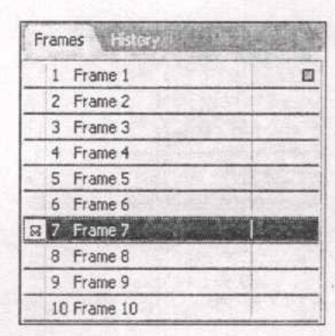
الـضغط علـى مفـتاح play/stop  نلاحـظ أن العنـصر الرسومى يصغر أثناء الانتقال من الإطار الأول إلى الإطار الأخير .. حتى يصل الى الحجم المطلوب ..

(شكل يبين حركة العنصر الرسومى مع الإطارات وعمل تغيير المقاس)

ويمكـن ايضا عمـل دوران rotation في اتجـاه معين عـن طريق تغيير المقـدار rotation.. ويمكـن تحديد اتجاه الدوران هل هو في اتجاه عقارب الساعة CWاو عكس اتجاه عقارب الساعةCCW ويمكن تحديد مقدار العتامة Opacityأوالشفافية و يمكنك معاينة الحركة عن طريق الضغط على مفتاح play/stop الموجود أسفل النافذة ..

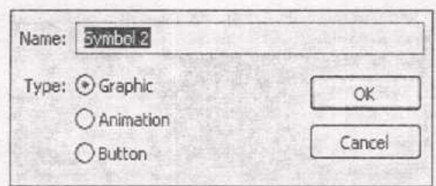
ولاحظ أيضا ان البرنامج يقوم بوضع هذه الإطارات في النافذة frames والنافذة frame موجـودة في النوافذ على يمين برنامج fireworks..,وعند إختيارها تظهر إطارات التحريك بها كما بالشكل التالى.





والنوع الآخر من الحركة التي يوفرها البرنامج هي الحركة tweening أو التحويل من عنصر إلى عنصر آخر .

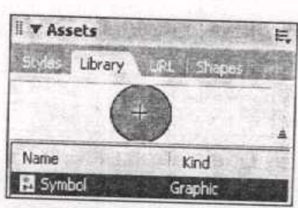
مثلا عند إنشاء دائرة وإختيار لون معين لها ولخط التحديد .. بعد ذلك قم بتحويل هذه الدائرة إلى symbol عن طريق convert to symbol ثم أختر الخيار graphic.



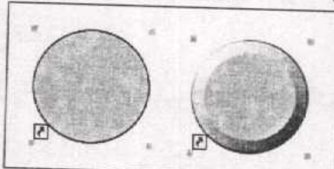
فيقوم البرنامج بوضع العنصر الى المكتبة library ويمكن سحب العنصر من المكتبة ووضع أكثر من نسخة منه في المشهد .. ولاحظ أن العنصر الموجود في المكتبة أو symbol لا يستهلك قدراً كبيراً من الذاكرة وإنما يستهلك مقدار واحد فقط أو عنصر واحد فقط بالرغم من تكراره في المشهد أكثر من مرة .



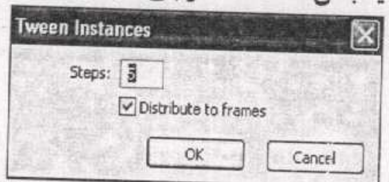




ثم نقوم بعمل أي تأثير على العنصر عن طريق اختيار filters ثم اختيار احد الخيارات الموجودة وليكن مثلا bevel .. ثم نقوم باختيار العنصر الأول واختيار العنصر الثاني عن طريق الضغط على مفتاح shift ..



ثم من القائمة المنسدلة modify نختر القائمة الفرعية symbol ثم اختيار tween instances .. فيسأل البرنامج عن عدد instances أو عدد النسخ المطلوب إنشاؤها وليكن ٥ ولاحظ أنه عند تشغيل الخيار frames distribute to يقوم البرنامج بطريقة تلقائية بنقل هذه العناصر إلى الإطارات frames..



(شكل يبين مربع الحوار tween instances)

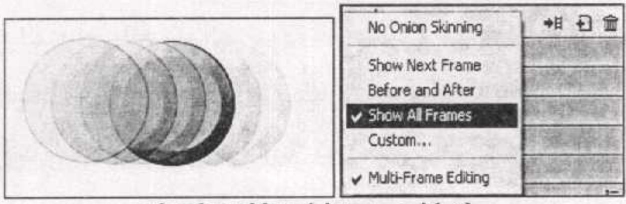
ويقوم البرنامج بإظهار العنصر الأول فقط وإخفاء باقي العناصر وعند فتح النافذة frames يمكن رؤية باقى العناصر أو عن طريق الضغط على مفتاح play .

النافذة Frame :

وهي النافذة الخاصة بإطارات الحركة .. حيث يمكن عن طريق هذه النافذة استعراض الاطارات الموجودة في المشهد مثلا هذا العنصر يتحرك عبر الإطارات الموجودة في النافذة frame والرقم الموجود على يمين كل إطار هو مدى التأخير delayوالذى يستغرقه البرنامج في الإطار الواحد ويمكن تغييره عن طريق الضغط عليه وتغيير وإظهار رقم delayلاحظ أن هذا الرقم مقاس من مائة جزء من الثانية .

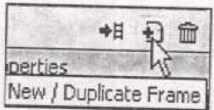
Frames	History
1 Frame 1	7
2 Frame 2	7
3 Frame 3	7
4 Frame 4	7
5 Frame 5	7
6 Frame 6	7
7 Frame 7	7

ويمكن إظهار الإطارات قبل الإطار الحالي وبعد الإطار الحالي عن طريق الخيارات onion skin مثل show next frame,show before and after لإظهار العنصر في الإطار الذي يليه والإطار السابق أو إظهار جميع الإطارات عن طريق show all frames..

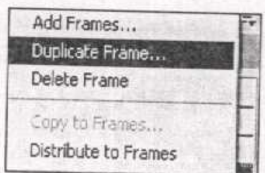


(شكل يبين خيارات onion skin)

ويمكن عمل تكرار للحركة أثناء العرض عن طريق الخيارات gif animation looping سواء واحد أو اثنين أو ثلاثة أو forever بجعل الحركة تستمر إلى النهاية ويمكن عمل duplicate أو copy من frame معين عن طريق استخدام الأمر new/duplicate frame ويمكن اختيار الأمر distribute to frames لتوزيع عنصر معين أثناء عملية tweening إلى frames ويمكن حذف إطار معين عن طريق الأمر delete .

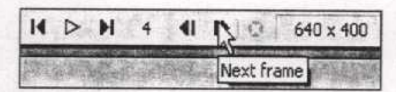


ويمكن الوصول إلى مزيد من خيارات النافذة frame عن طريق السهم العلوى أعلى يمين النافذة framesوإضافة إطارات add frames أو عمل duplicate أي نسخة من إطار معين أو حذف frame أو frames to copy أو distribute to frames .



ويمكن استعراض الحركة الموجودة لعنصر معين عن طريق الرموز الموجودة أسفل الواجهة حيث أن الضغط على مفتاح play/stop يقوم بعمل play للإطارات والتحريك وعند الضغط عليه مرة ثانية يقوم بعمل stop ويمكن تقديم إطار واحد فقط أو ترجيع إطار واحد فقط عن طريق next frame/ previous frame ..





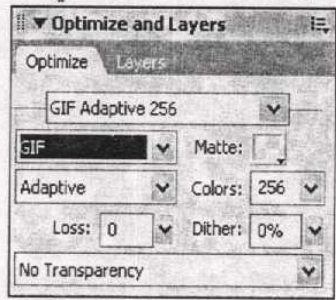
ويمكـن الانـتقال إلى بدايـة الإطـارات أو نهايـة الإطـارات عـن طـريق first frame,last frame .. ويمكـن أيـضا عمـل معاينـة للحـركة عـن طـريق اسـتخدام browser والضغط على مفتاح F12 .

ولحفظ القطع الحركية يفضل حفظ هذه القطع الحركية على أنها Animated-gif وذلك للحفاظ على الألوان الموجـودة بها ويمكن ايضا حفظها على أنها swf او تصديرها إلى برنامج فلاش .

بعض الأوامر الخاصة بالويب :

الأمر optimize حيث يمكـن عـن طريقه ضغط الـصور المـستخدمة في صفحات الويب ..

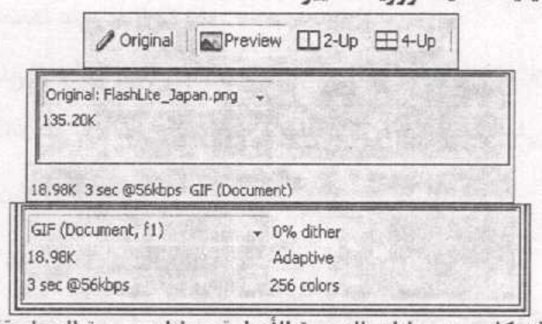
وانظمـة الـضغط المـشهورة في الـويب هـي GIF وJPG وايضا بدأ ظهور PNG على صفحات الـويب . ويمكـن ضـغط الـصور أو المـستند أو جـزء معين مـن المـستند داخل برنامج Fireworks والنافذة الخاصة بذلك هي النافذة Optimize ..



(النافذة optimize واختيار gif)

حيث يمكن عن طريق هذه النافذة اختيار احد الخيارات المعدة سابقاً من الجزء setting لعمل الضغط للملف.

ويمكن معاينة التغيير الحادث عن طريق اختيار النافذة preview بدلا من النافذة الحقيقية originalورؤية التغيير الحادث ..



(شكل يبين بيانات الصورة الأصلية وبيانات صورة المعاينة)

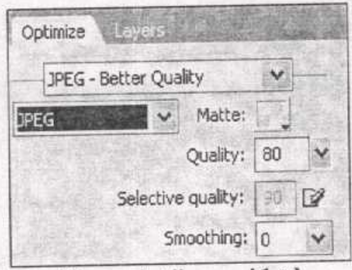
لاحظ أنه كلما صغر حجم الملف كلما قلت الجودة بدرجة معينة . ويمكن اختيار احد الخيارات الموجودة في النافذة optimize مثل gif وعند اختيارها تظهر الخيارات الخاصة بها حيث يمكن تحديد عدد الألوان الموجودة في الصورة عن طريق المقدار colorsويمكن عمل تنعيم للصورة عن طريق المقدار dither ويمكن كذلك التحكم في المقدار loss .. أي تقليل الجودة عن طريق زيادة المقدار loss تقل الجودة كلما زاد هذا المقدار .. ويمكن اختيار عمل transparent او no transparent عن طريق خيارات type of transparency

ولاحظ أن الأمتداد gif تقبل الشفافية ولكن الأمتداد jpg لا تقبل الشفافية .

والقاعدة العامة أن gif تستخدم مع الصورة الموجود بها مساحة كبيرة من

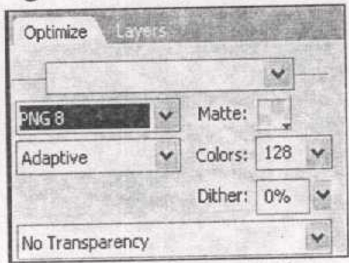


الألوان.



(شكل يبين الخيار jpeg)

بينما jpg تستخدم مع الصورة الطبيعية و المتغيرات الخاصة jpg مثل درجة الجودة quality كلما زادت الجودة كلما زاد حجم الملف ويظهر حجم الملف أسفل واجهة صفحة التصميم وكلما قلت الجودة قل حجم الملف .. ويمكن ايضا التحكم في عمل smoothing للصورة عن طريق المقدار smoothing .. وهناك ايضا بعض الخيارات الأخرى لعمل optimize مثل PNG ..



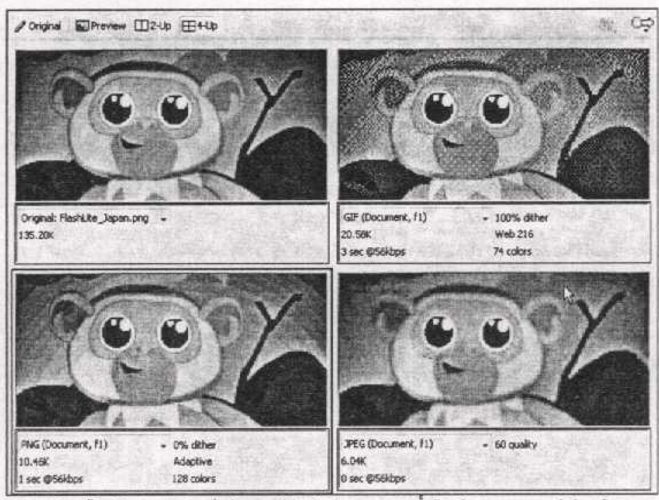
(شكل يبين الخيار png)

حيث يمكن أن يكون ٨ بيت أو ٢٤ أو ٣٢ .. وتذكر أن PNG هو الامتداد الرئيسي لبرنامج fireworks.

في الماضي منذ عدة سنوات كان الامتداد png لا يستخدم لأن برامج مستعرضي

الويب لم تكن مدعمه له بشكل كبير ولكن الآن هناك العديد من مستعرضات الويب تدعم png حيث يمكن ايضا التحكم في عدد الألوان الخاصة به ويمكن عمل الشفافيةtransparency بواسطة الخيارات الموجود داخله أي أنه يجمع بين مزايا jpg ومزايا gif .

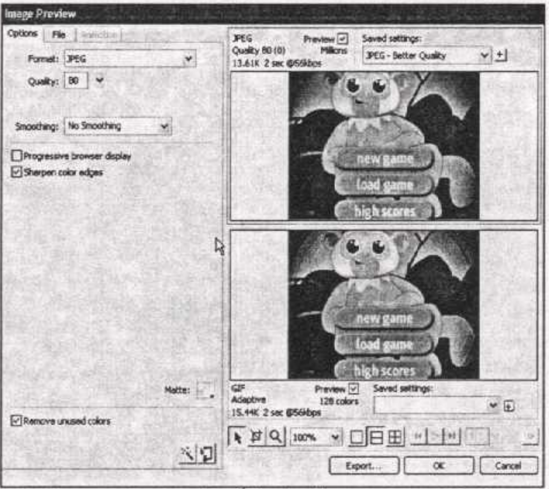
ويمكن ايضا عمل المعاينة في نافذتين متجاورتين النافذة الأصلية والنافذة الأخرى .. أو أربع نوافذ 2-up,4-upحيث يمكن اختيار كل إعداد في نافذة معينة ورؤية الفارق بينهما ولاحظ أن الخيارات تظهر أسفل النافذة ..



(شكل يبين معاينة أكثر من خيار للضغط فى نفس الوقت)

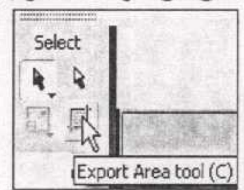
ويمكن ايضا اختيار الأمر الموجود في القائمة المنسدلة file واختيار export wizard لعمل معاينة وoptimizeفي نفس الوقت .



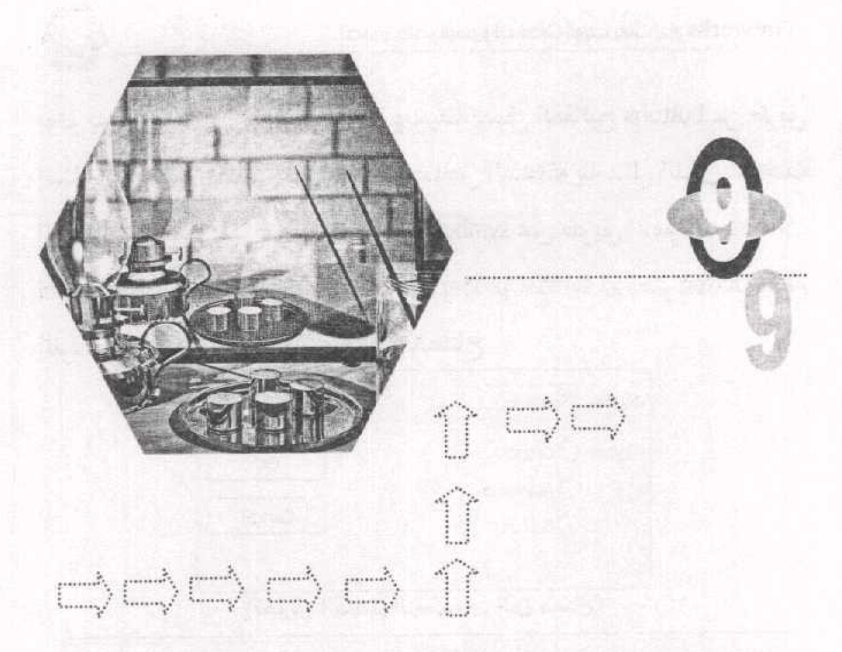


(شكل يبين مربع الحوار للأمر export wizard)

حيث تظهر الصورة الموجودة ويظهر نوع الضغط المستخدم .. ويمكن ايضا تصدير جزء معين من الصورة عن طريق اختيار الأمر Export area tool الموجود أسفل أمر Crop tool حيث يمكن عن طريقه اختيار جزء معين من الصورة



وعند الضغط على مفتاح enter يقوم البرنامج بإظهار image preview ولكن لجزء معين فقط من الصورة ويمكن من خلال مربع الحوار للأمر نفسه عمل الحفظ والتصدير للملف.

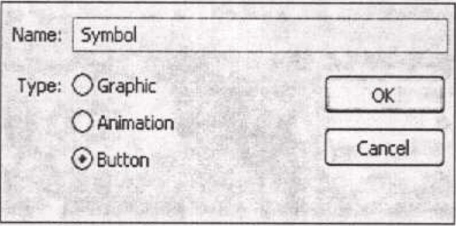


9

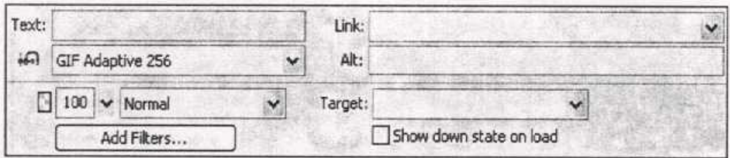
كيفية عمل المفاتيح

Buttons

يوفر برنامج fireworks طريقة سهلة وبسيطة لعمل المفاتيح buttons عن طريق إنشاء أي عنصر رسومي ثم تغيير الخصائص المتعلقة به مثل اللون .. وخط التحديد .. بعد ذلك نقوم بتحويلة إلى symbol عن طريق الأمر convert to symbol فيقوم البرنامج بإظهار النافذة symbol properties ثم نختر button فيقوم البرنامج بالتحول إلى النافذة الخاصة بالمفتاح



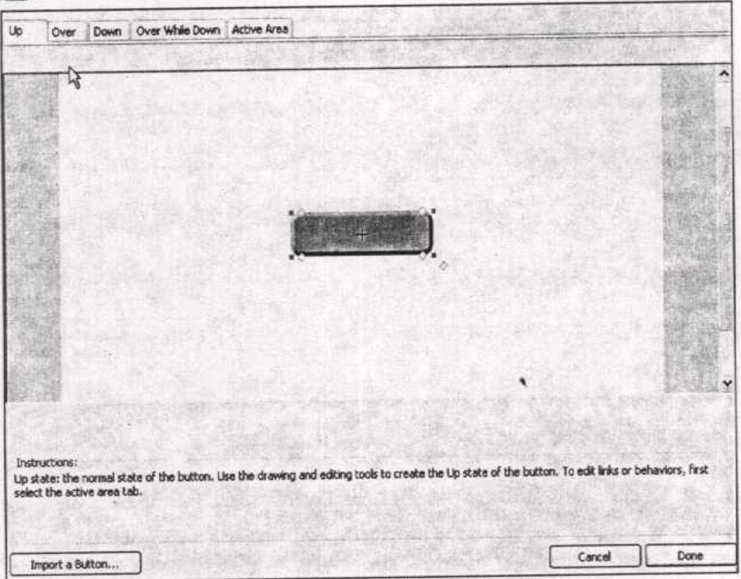
(تحويل العنصر الرسومى إلى مفتاح)



(خيارات العنصر الرسومى للمفتاح)

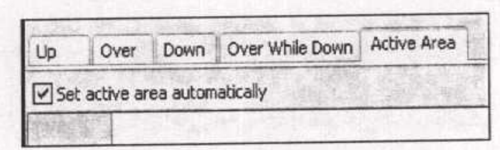
وعند الضغط المزدوج على المفتاح يقوم بفتح النافذة الخاصة بالمفتاح ..





(مربع الحوار لتغيير حالات المفتاح)

حيث يمكن عن طريق هذه النافذة تحديد الحالات الخاصة بالمفاتيح مثلا الحالة up هي الحاله الافتراضية والحاله over عندما يكون المؤشر فوق المفتاح والحاله down عندما تضغط على مفتاح المؤشر الأيسر أثناء وجود المؤشر فوق المفتاح وهكذا .



ويمكن تحديد ايضا القطعة الفعالة active areaأو الجزء الفعال من المفتاح أولا نختر over ثم نقوم بعمل نسخة من الحالة up من أسفل يمين واجهة الأمر

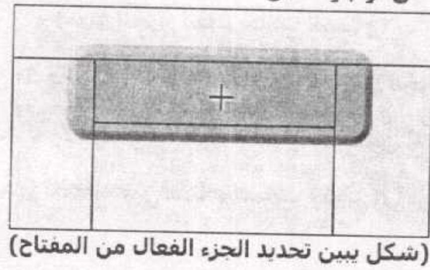


Copy Up Graphic

فيقوم البرنامج بعمل كوبي من النسخة up ووضعها الى الحالة over ثم نقوم بعمل التعديلات عليها ثم ننتقل الى الحالة down ونقوم بعمل copy من الحالة السابقة copy over graphic.

حيث يمكن عمل أحد التأثيرات مثل glow .. أو تغيير اللون فقط فهناك ثلاث حالات أساسية للمفاتيح الحالة الافتراضية up والحالة عندما يكون المؤشر فوق المفتاح over والحالة عندما تضغط على مفتاح المؤشر down .

ويمكن تحديد الجزء الفعال في المفتاح عن طريق الجزء active area حيث يمكن تحريك النقاط للمفتاح لضبط الجزء الفعال في المفتاح .. سواء كان هذا الجزء المفتاح بالكامل أو جزء معين ..



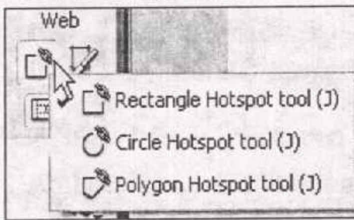
(شكل يبين تحديد الجزء الفعال من المفتاح)

بعد ذلك نقوم بالضغط على مفتاح done فيقوم البرنامج بإرسال التغيرات إلى شاشة المستند الأصلي حيث يمكن معاينة المفتاح بعد ذلك في internet explorer .



المناطق الفعالة Hotspots:

تستخدم المناطق الفعالة hotspots لربط عنصر معين أو عمل link بشبكة الويب أو عمل تأثيرات على العنصر عن طريق النافذة behaviors مثلا عند إختيار العنصر ثم اختيار أحد أدوات hotspot وليكن rectangle hotspot حيث إن البرنامج يوفر ثلاث أدوات لرسم شكل hot spots أي الجزء الفعال rectangle hotspotأو circle hotspot أو polygon hotspot والأخير للأشكال غير المنتظمة .



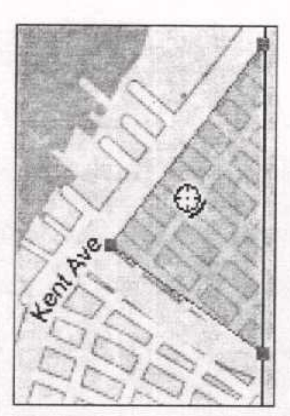
(خيارات إنشاء المناطق hotspot)

مثلا عند اختيارrectangle hotspot ثم فتح مستطيل فوق العنصر فيظهر الشكل hotspot كما بالشكل.

حيث يمكن عن طريق هذا الشكل وإدخال link صفحة الربط سواء كانت صفحةخارجيةwww أو كانت صفحة داخلية .. ويمكن ادخال باقي الخيارات الأخرى مثل alternate text في حالة عدم ظهور الصورة أو قبل ظهورها واختيار target أي الصفحة الجديدة تظهر في نفس النافذة أم نافذة جديدة ..







ولاحظ معي كما ذكرنا أنه يمكن استخدام أشكال hotspots الأخرى مثل hotspot polygon لعمل hotspot لعنصر عن طريق رسم المضلع وهكذا يمكن ربط العناصر بالويب أو عمل التأثيرات عن طريق النافذة behaviors .

خصائص rollover **من داخل النافذة** behavior :

أولا نقوم بإنشاء عنصر رسومى ثم نقوم بتحويله الى symbol ثم نختر الخيار graphicثم في النافذة frame لاحظ أن الوضع الافتراضي هو عبارة عن إطار أو frame واحد فقط ولذا سأقوم بعمل إطار آخر أو frame آخر عن طريق اختيار duplicate frame أو عمل copy من الاطار الأول ..

فيقوم البرنامج بعمل إطار ثاني copy او duplicateمن الإطار الأول ثم نقوم باختيار العنصر الموجود في الإطار الثاني ثم عمل بعض التأثيرات عليه ثم الموافقة إذن يوجد الإطار الأول به العنصر الأصلي والإطار الثاني به العنصر بعد التعديل.





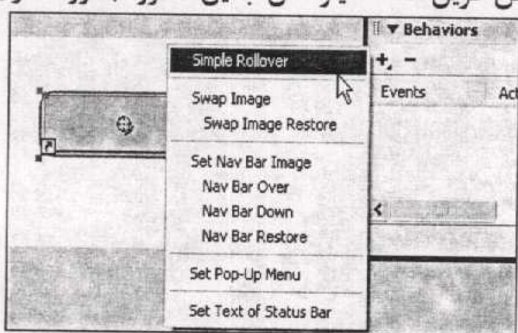
(الأطار الاول والاطار الثانى ومحتويات كل منهم)

بعد ذلك سنختار العنصر الأصلي ونختار النافذة behavior ثم الضغط على هذا السهم واختيار أحد الخيارات الموجودة .



لاحظ أن الأمر لا يعمل إلا فى وجود hot spot,slice في الجزء المختار .

بعد عمل hotspot سأقوم بالضغط على add behavior لاختيار simple rollover حيث يمكن عن طريق هذا الخيار عمل تبديل للصورة بصورة أخرى



(تشغيل خيارات Behaviors بعد عمل hotspot)

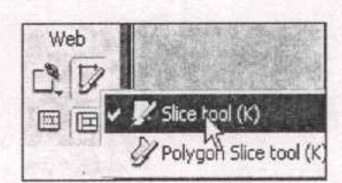
ولاحظ أنه عند الضغط على العنصر فإن البرنامج يذكر ملحوظ أنه يقوم بعمل rollover بين frame1 على أنه الحالة up وframe 2 على أنه الحالة over ..

The Simple Rollover uses frame 1 as the Up state, and frame 2 as the Over state. Make sure your document has at least 2 frames.

أي أن البرنامج سيقوم بعرض الإطار الأول الموجود به الصورة الأصلية على أنه الحالة الأصلية والحالة الأخرىframe 2 في حالة وجود المؤشر فوق العنصر ..

وهكذا يمكن عمل تأثير rollover عن طريق اختيار hotspot واستخدام frames وكذلك استخدام behaviors

الأداة Slice tool :

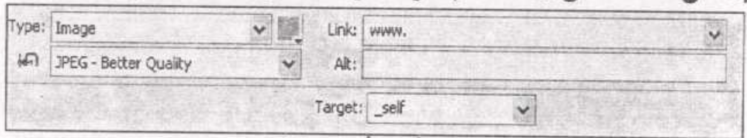


ذكرنا أن hotspots تستخدم لربط عنصر معين بشبكة الويب أو link معينة أو عمل behavior أيضا . بينما عناصر slice يمكن عن طريقها ربط العناصر بشبكة الويب أو تقسيم الصورة الواحدة إلى مجموعة من الصورة الصغيرة بحيث تكون أسهل في التحميل أو عمل التأثيرات والمؤثرات باستخدام النافذة behavior على جزء معين من الصورة .

لاحظ عندما تقوم برسم جزء slice يقوم البرنامج بقص هذا الجزء وتقسيم باقي المستند إلى أجزاء افتراضية .

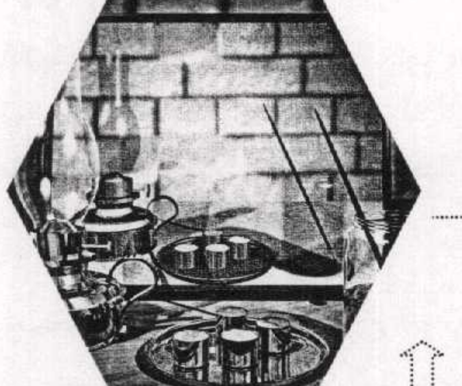


نختر الرمز الخاص بالأمر slice ثم نقوم باختيار جزء آخر أو رسم جزء آخر slice فيقوم البرنامج بإعادة التقسيم مرة ثانية حيث يمكن اختيار أي قسم وإدخال link الخاص بهذا القسم .. والخيارات الأخرى المتعلقة بربطه بالشبكة ..



(خيارات الأمر slice)

لاحظ أن slice كما ذكرنا تستخدم لتقسيم الصفحة الواحدة إلى أجزاء صغيرة وعمل روابط لهذه الأجزاء عند الحاجة لذلك ويمكن أيضا عمل slice عن طريق استخدام الأداة polygon slice وذلك في حالة الشكل غير المنتظم لاحظ أنه لحفظ العناصر والخيارات الخاصة slices لابد من حفظ الملف في امتداد htm .



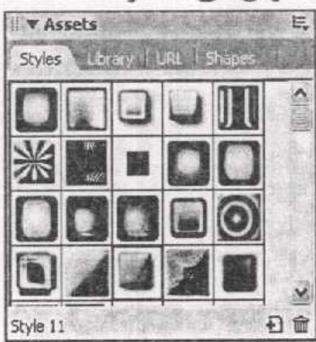


النماذج والمؤثرات

أولاً يمكن الوصول إلى النافذة style الخاصة بالنماذج عن طريق اختيار Assets ثم اختيار style ويمكن دمج أي نافذة مع نافذة أخرى حسب الحاجة عن طريق السهم الموجود في طرف النافذة واختيار group with.

Align
Auto Shape Properties
Behaviors
Group Styles with
Rename Panel Group...
Close Panel Group

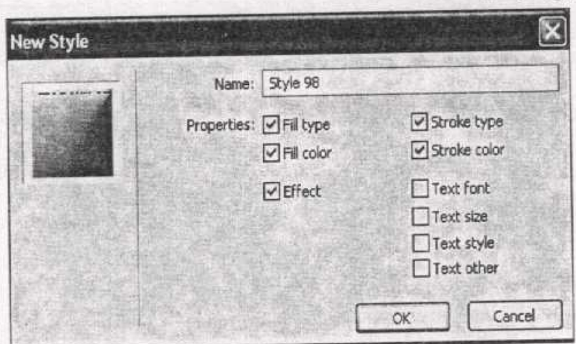
وتستخدم النافذة style لحفظ النماذج الموجودة للعناصر والكتابات. والنماذج هي مجموعة من الخصائص يتم وضعها مع بعضها البعض حتى يمكن إدراجها إلى العنصر بصورة سهلة مرة واحدة ويوفر البرنامج مجموعة من النماذج سابقة الإعداد مثلا عند اختيار عنصر رسومى ثم اختيار أحد النماذج يقوم البرنامج بوضع النموذج أو نقل النموذج الى العنصر .



وتوفر النماذج الكثير من الوقت عند وجود الكثير من العناصر المتشابهة أو العناصر المتكررة ويمكن إنشاء نموذج معين عن طريق اختيار العنصر الرسومى ثم اختيار new style فيفتح البرنامج النافذة new style فيمكن عن طريق هذه النافذة تعريف الخصائص المطلوبة في هذا النموذج و هل المطلوب fill



type أو fill color أو filter وعند الموافقة يقوم البرنامج بوضع هذا style أو إنشاء هذا الاستيل الجديد .



(شكل يبين مربع الحوار new style)

لاحظ أنه عند اختيار أي عنصر آخر بالمشهد ثم الضغط على النموذج الجديد يقوم البرنامج بنقل النموذج من الاستيل الموجود في النافذة style إلى العنصر المختار..

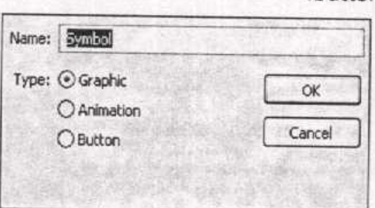
ويمكن تعديلstyle معين عن طريق الضغط المزدوج عليه في حالة عدم وجود أي عنصر مختار او عن طريق اختيار الأمر edit style فيقوم البرنامج بفتح النافذة الخاصة بالedit styleمرة أخرى حيث يمكن تغيير هذا الstyle . وهكذا يمكن الحصول على style أو نماذج لانهائية سواء لعناصر التصميم أو الكتابات .

النافذة library :

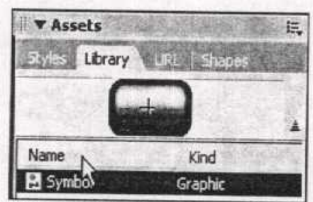
يمكن عن طريق هذه النافذة تخزين بعض العناصر أو الsymbol مثل ال graphic أو الbuttons أو الanimationواستدعاءها في أي وقت أولا سأختار



أحد العناصر ثم سنقوم بفتح الجزء assets لإظهار النافذة library بعد ذلك وبعد اختيار العنصر سنقوم بالضغط على مفتاح المؤشر الأيمن واختيار covert to symbol من القائمة التي تظهر فيقوم البرنامج بتحويله أو إظهار مربع الحوار الخاص بتحويل العنصر إلى symbol وتظهر الخيارات هل هو عنصرgraphic أو عنصر animation أو button.



سنختار graphic مثلا ثم سنقوم بالموافقة فيظهر العنصر المختار بعد تحويله في النافذة library .



(ظهور العنصر فى النافذة library)

ويمكن عمل أكثر من نسخة من الlibrary إلى المشهد ولاحظ أن هذا يوفر الكثير من الحجم بالنسبة للمستند لأن البرنامج عندما يقوم بتحويل عنصر معين إلى symbolيقوم باستخدام نفس ال symbol في حالة تكرارها مثلا .

ويمكن تعديل هذه العناصر مرة واحدة عن طريق تعديل الsymbol ويتم تعديل ال symbol عن طريق الضغط المزدوج على الsymbol ثم نختار edit



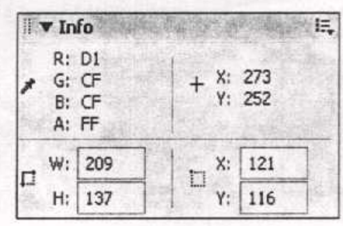
فيقوم البرنامج بفتح النافذة الخاصة بـsymbol edit حيث يمكن تغيير أحد الخيارات المتعلقة بهذا الـsymbol مثلا تغيير اللون و عندما أقوم بإغلاق نافذة الحوار أو شاشة الحوار الخاصة بتعديل الـsymbol فيقوم البرنامج بعمل تعديل في جميع العناصر الموجودة في المشهد والتي تستخدم نفس الـsymbol الموجود في الـlibrary .

ويمكن حذف symbol معين عن طريق الضغط على مفتاح delete ويمكن أيضا عمل new symbol عن طريق الرمز ⊞ ويمكن عن طريق الرمز symbol properties الوصول إلى خصائص الـsymbol ..

النافذة info :

حيث عن طريق هذه النافذة معرفة موضع السنتر الخاص بالعنصر المختار أولا سأختار النافذة info ويمكن اختيارها عن طريق اختيار window .

وعند ظهور النافذة تظهر القيم الخاصة بالألوان الموجودة تحت المؤشر في الجزء RGB لاحظ أنه يمكنك إظهار هذه الألوان بأكثر من طريقة عن طريق الضغط على السهم واختيار RGB او hexadecimal .. أو CMY أو غيها من الخيارات الأخرى المتاحة .

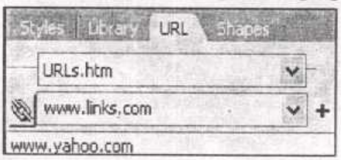


ويمكن كذلك معرفة الX والY موضع المؤشر على صفحة التصميم ويمكن عمل إزاحة للعنصر عن طريق كتابة أرقام في المقدار X Y لعمل إزاحة إلى مكان أو موضع معين لاحظ عندما نقوم بتغيير الموضع X يقوم البرنامج بالانتقال إلى الموضع الجديد .

ويمكن ايضا تغيير الwidth وال height للعنصر المختار عن طريق المقدار width والمقدار height فيقوم البرنامج بعمل التعديل اللازم .ويمكن عمل نفس التعديلات عن طريق الجزء properties أسفل واجهة التصميم

النافذة URL :

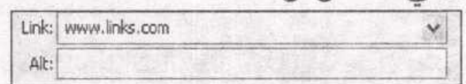
حيث يمكن عن طريق هذه النافذة الموجودة مع الموجموعة assets او يمكن الوصول إليها عن طريق اختيار window أو اختيار URL ويمكن عن طريق النافذة URL اختزال مجموعة من عناوين الانترنت الخاصة بالعناصر أو التي يمكن استخدمها مع أي عنصر من العناصر .



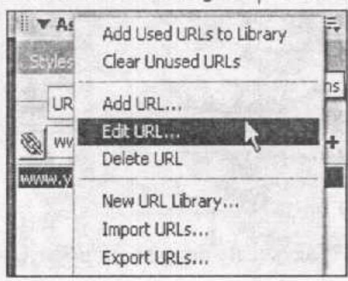
ولكتابة عنوان معين في هذا الجزء لابد أولاً من عمل hotspot اي علاقة رابطة للعنصر بعد ذلك يمكن كتابة اي عنوان حسب الحاجة وعند الضغط على مفتاح enter يقوم البرنامج بإدراج العنوان ويمكن إضافة عنوان آخر عن طريق الضغط على مفتاح plus وكتابة أي عنوان آخر ولاحظ أنه كما ذكرنا يمكن استخدام ال

URL لمناطق ال hotspot وكذلك لمناطق slices .

وهكذا يمكن اختزال مجموعة كبيرة من العناوين ويمكن اختيار اي عنوان بطريقة مباشرة لأي عنصر بعد اختياره عن طريق الضغط المزدوج على العنوان فيقوم البرنامج بإدراج العنوان إلى ال hotspot أو إلى العنصر المختار لاحظ معي ظهور العنوان في خصائص ال option..

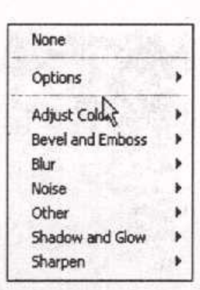


ويمكن حذف عنوان معين عن طريق delete URL أو تعديله عن طريق الأمر edit URL ويمكن إضافة عنوان ايضا عن طريق add URL ويمكن إضافة URL إلى المكتبة عن طريق الأمر URL add إلى المكتبة ويمكن URL delete غير المستخدمة عن طريق استخدام الأمر clear unused urls

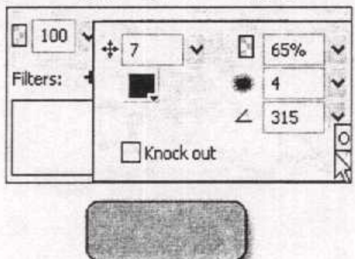


المؤثرات للعناصر filters :

يمكن اختيار أحد العناصر المتجهة الموجودة بالمشهد وليكن هذا العنصر فتظهر الخيارات المتعلقة به في الجزء properties حيث يمكن عن طريق الجزء filters إضافة أحد المؤثرات الموجودة في برنامج fireworks .



مثلا المؤثرات الموجودة في الجزء shadow and glow :التأثير drop shadow فيقوم البرنامج بإظهار الخيارات المتعلقة بهذا الأمر حيث يمكن تغيير هذا الظل عن طريق الرمز الخاص به أو يمكن عمل إزاحة لل shdow عن طريق المقدار distance إبعاد ال shadow عن العنصر ويمكن أيضا التحكم في مدى الشفافية الموجودة في ال shadow أو ال opacity عن طريق المقدار opacity.



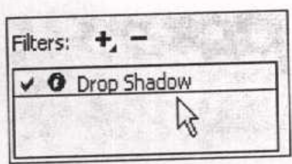


(شكل يبين خيارات **drop shadow** والتأثير على أحد العناصر)

ويمكن عمل blur او softness لحدود ال shadow عن طريق المقدار softness ويمكن تغيير زاوية ال shadow أو ال shadow عن طريق هذا المقدار ستلاحظ تغير موضع ال shadow ولاحظ التأثير الحادث على العنصر سنوافق على هذه الخيارات وأن التأثير الحادث يتم البرنامج بإدراجه drop shadow في هذه

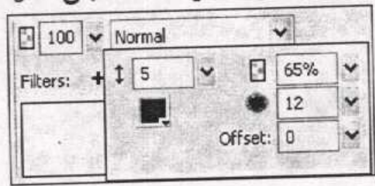


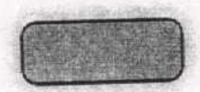
. filters



ويمكن إغلاقه بصورة مؤقتة عن طريق الضغط على رمز بجوار التأثير في القائمة filters فيقوم البرنامج بإغلاق التأثير بطريقة مؤقتة . ويمكن حذفه عن طريق اختياره ثم الضغط على مفتاح .

احد المؤثرات الأخرى وهو glow حيث يمكن عمل glow أو glow inner أو inner shadow سنختار glow ثم سنقوم بتغيير المتغيرات المتعلقة بالglow لاحظ أن مقدار الoffset الخاص بدائرة الضوء الخاصة بالglow .



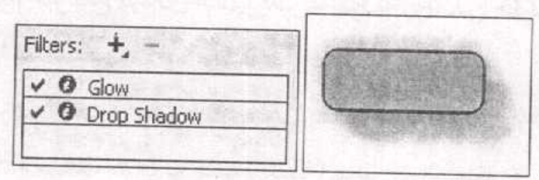


(خيارات التأثير glow)

والglow عبارة عن وهج يحيط بالعنصر ويمكن تغيير لون الglow حسب الحاجة كما يمكن أيضا التحكم في مدى العتامة أو الشفافية للglow عن طريق المقدار opacity ويمكنك أيضاً التحكم في الsoftness الخاص بالglow عن طريق هذا الslider ويمكن أيضا عمل offset عن طريق استخدام المقدار ال

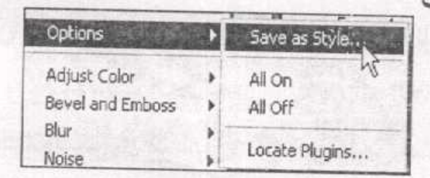
offset لإبعاد الوهج عن ال offset .

ويمكن أيضا استخدام أكثر من effect مع بعضهم عن طريق اختيار effect آخر مثلا سأختار التأثير drop shadow ولاحظ ظهور الshadow مع ال glowسنقوم بعملoffsetحتى يظهر تأثيره لاحظ ظهور العنصر glow وظهور العنصر drop shadow .



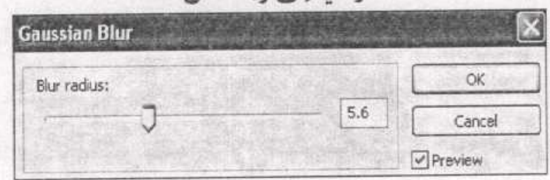
لاحظ أنه يمكنك تعديل ال glow بعد إنشاؤه عن طريق الضغط المزدوج عليه فتظهر الخيارات المتعلقة بالeffect المختار حيث يمكن تعديل خصائصه .

ويمكن ايضا اختيار بعض الخيارات الأخرى مثل inner glow أي وهج داخلي أو shadow inner أي ظل داخل العنصر نفسه وهناك ايضا بعض الخيارات الموجودة حيث يمكن حفظ effect معين أو خصائص effect معين على أنه style عن طريق option واستخدام save as style بينما عند اختيار عنصر معين وعمل style يقوم البرنامج بأخذ جميع العناصر المتعلقة بهذا العنصر مثلما تعرفنا في التمرين السابق .

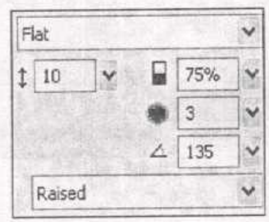




ويمكن أيضا عمل blur للعناصر عن طريق اختيارblur أو blur more أو gaussian blur لاحظ معي عند اختيار gaussian blur أو out of focus بالنسبة للعنصر لاحظ معي زيادة القيمة blur radius تؤدي إلى زيادة الblur .



bevel and emboss:حيث يمكن عن طريقه عمل شطف bevel أو عمل تأثير ال emboss سأختار مثلا inner bevel ولاحظ معي التأثير الحادث على العنصر ال bevel يعطي إحساس مثل الbuttons حيث يمكن زيادة مقدار الbevel او تقليله عن طريق هذه القيمة و الدرجات القليلة تسمح بعمل كتابات واضحة على العنصر ويمكن التحكم أيضاً في المقدار contrast لزيادة الcontrast الخاص بالعنصر ويمكن التحكم في المقدار softness أو التحكم في الزاوية الخاصة بال fill .



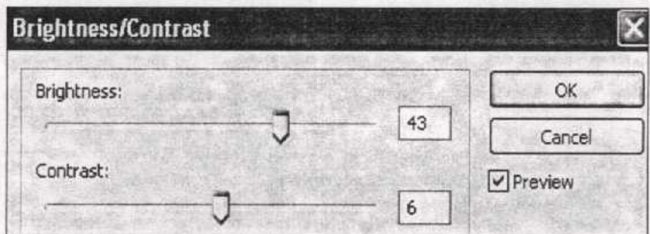
والحقيقة أن وجود هذه المؤثرات داخل برنامج fireworks تؤدي إلى توفير العديد من الوقت لاحظ ظهور الinner bevelفي filters ويمكن إضافة تأثيرات

أخرى كما ذكرنا عن طريق اختيار plus سنقوم أولاً باختياره ثم حذفه ثم اختيار أحد التأثيرات الأخرى مثل outer bevel حيث يقوم البرنامج بعمل fill إلى الخارج بدلاً من الداخل ويمكن أيضاً تغيير شكل bevel بنفس الطريقة ويحتوي مربع الحوار على نفس الخيارات السابقة في ال inner bevelكما يمكننا عمل تأثير الemboss عن طريق خيارات inset emboss أو raised emboss سنختار مثلا raised emboss ثم سنقوم بزيادة القيمة المتعلقة بالemboss فيظهر التأثير في هذه الخانة ثم سنختار بعد ذلك inset emboss وزيادة القيمة الخاصة بالتأثير ولاحظ أنه يمكن إخفاء العنصر أو إظهاره عن طريق show object فيقوم البرنامج بإظهار الemboss فقط ويمكن تغيير الزاوية الخاصة بالemboss أو غيرها من الخيارات .

ويمكن أيضا تطبيق هذه المؤثرات على عناصر الbitmapعند اختيار احد الصور أو عنصر bitmap ثم اختيار مؤثرات effect من الجزء properties يمكن الوصول إلى نفس التأثيرات السابقة مثلا يمكن color adjust سنختار مثلا الخيار brightness/ contrast ولاحظ أنه يمكن عن طريق هذا الخيار عمل brightness أو زيادة الإضاءة في الصورة .. أو تقليل ال contrast أو زيادة الcontrast .

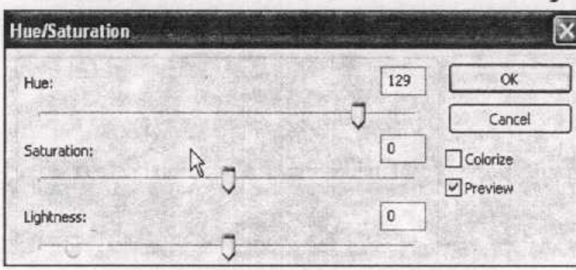
Adjust Color ▸ | Auto Levels
Bevel and Emboss ▸ | Brightness/Contrast...
Blur ▸ | Color Fill
Noise ▸ | Curves...
Other ▸ | Hue/Saturation...
Shadow and Glow ▸ | Invert
Sharpen ▸ | Levels...





(الشكل يبين خيارات brightness/contrast)

ويمكن اختيار احد الخيارات الأخرى من القائمة filters عن طريق اختيار adjust color واختيار hue/ saturation حيث يمكن عن طريق هذا الأمر عمل تغيير في الألوان الموجودة في الصورة لاحظ أنه يمكنك عمل shift لألوان الصورة لاحظ أن استخدام هذا الأمر يؤدي إلى الحصول إلى نتائج جيدة أو نتائج غير متوقعة ..

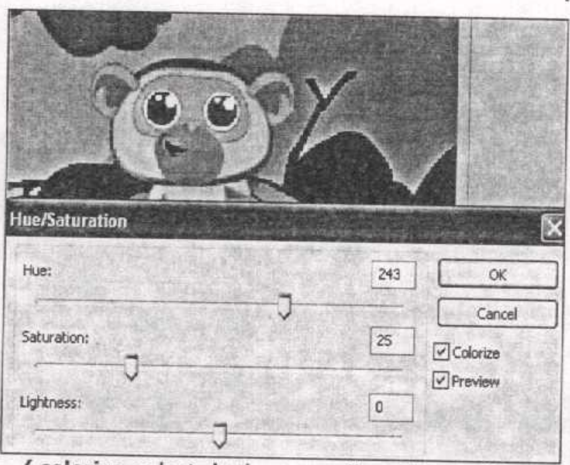


(شكل يبين خيارات hue/saturation)

ويمكن أيضا التحكم في درجة التشبع باللون عن طريق المقدار saturation لاحظ أن نقصان مقدار اللون يؤدي إلى صورة تشبه الجري scale . ويمكن التحكم في الlightness الموجود في الصورة عن طريق المقدار lightness ويمكن عمل معاينة للصور عن طريق تشغيل الخيار preview ويمكن أيضا عمل



لا حظ أن colorize للصور بلون إحادي فقط عن طريق تشغيل الخيار colorize يقوم البرنامج بعمل تلوين للصورة بلون إحادي وهو استخدام شهير في المجلات ..



(شكل يبين تلوين الصور بدرجات لون واحد colorize)



المحتويات

الفصل الثامن :

الفصل التاسع :

الفصل العاشر :